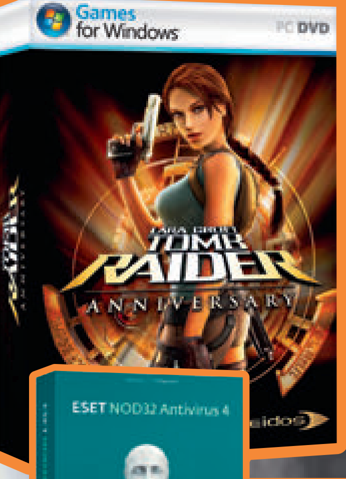
PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

TOMB RAIDER ANNIVERSARY



Das Remake des genialen Action-Klassikers mit moderner Grafik!

VIDEOS AUF DVD

Assassin's Creed: Brotherhood, 007: Blood Stone, Two Worlds 2, Homefront u. v. m.

ESET NOD32 ANTIVIRUS 4

7-Monate-Testversion: idealer Virenschutz für PC-Spieler!

XXL-REPORT + VIDEO-SPECIAL

DIABLO 3

Alle Klassen angespielt! Plus: Der PvP-Modus, das brandneue Skill-System und die Runen.

CODES IM HEFT!

WORLD OF TANKS

Zugang zur Beta der Online-Action – mit exklusivem Bonus-Panzer!



SPIEL AUF DVD!

KING OF KINGS 3 SPIEL AUF DVD!

Dickes Item-Paket für das Online-Rollenspiel im Wert von € 25,-

DIE SHOOTER-HITS KOMMEN!

HOMEFRONT

Exklusiver Studiobesuch + Spieleindrücke!

CALL OF DUTY

BLACK OPS im knallharten Test.



12/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

ENTHÜLLT UND ANGESPIELT

NEED FOR SPEED SHIFT 2 UNLEASHED

Renn-Simulation mit genialer Ego-Ansicht!

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Warten auf Warcraft 4

DIENSTAG | 19. Oktober 2010
Auf seiner Reise ins kanadische Montreal begleitet PC-Games-Redakteur Robert Horn der Neid vieler Kollegen. Denn dort darf er **Homefront** spielen – und spätestens seit der E3 im Juni gilt **Homefront** nun mal als einer der drei wichtigsten Ego-Shooter des Jahres 2011 (neben **Crysis 2** und **Rage**). Ob sich Roberts Meinung nach seinem Besuch geändert hat, lesen Sie in der Vorschau ab Seite 42.

FREITAG | 22. Oktober 2010
Die Blizzcon ist wie ein großes Klassentreffen – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn auf Blizzards Hausmesse im kalifornischen Anaheim treffen sich nicht nur die Fans von **World of Warcraft**; neben allerlei Aktionen, Fragerunden, Ausstellungen und Vorführungen kann man dort auch die neuesten Versionen kommender Spiele wie **Diablo 3** ausprobieren. PC-Games-Redakteur Felix Schütz hat das getan – und zwar so ausgiebig, dass wir Ihnen mit unserer Weihnachtsausgabe eine extragroße Titelstory zum derzeit (laut PC-Games-Umfrage) meisterwarteten PC-Spiel anbieten können. Los geht's auf Seite 30. Die Blizzcon hat im Übrigen alle Erwartungen erfüllt, die man im Vorfeld haben konnte – bis auf eine: Es wurde weder **Warcraft 4** noch **World of Warcraft 2** noch irgendein anderes neues Blizzard-Spiel angekündigt.

DIENSTAG | 9. November 2010
Gleich zwei wichtige Spiele erscheinen an diesem Dienstag. Da wäre zum einen der XXL-Titel **Two Worlds 2**, auf dem die Hoffnungen vieler Rollenspieler ruhen (gerade nach den eher enttäuschenden Neuheiten **Gothic 4** und **Fallout: New Vegas**). Ob es doch noch ein versöhnliches Ende des Rollenspieljahres 2010 gibt, verrät der Test ab Seite 74. Und zum anderen ist da natürlich der Ego-Shooter **Call of Duty: Black Ops** – Activision feiert den Verkaufsstart rund um den Globus mit inzwischen fast schon obligatorischen „Mitternachtsverkäufen", in diesem Fall unter anderem in Berlin. Dem nicht übermäßig beliebten Entwicklungsstudio Treyarch (den Machern des schwachen **Call of Duty: World at War**) wird natürlich eine ordentliche Portion Skepsis entgegengebracht. Gerechtfertigt oder nicht? Die Antwort gibt es auf Seite 86.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe, eine gemütliche Adventszeit und ein fröhliches Weihnachtfest mit ganz vielen Geschenken wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

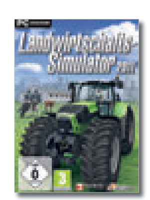
HELDEN DER ARBEIT


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Nobody's perfect – und gerade in hektischen Redaktionsschlussphasen schleichen sich Tippfehler, Stilblüten, Floskeln und Fachchinesisch ein. Unser Duden-gestähltes Lektorats-Team nimmt sich liebevoll all dieser Bugs an und patcht diese. Von links oben im Uhrzeigersinn: Margit Koch, Heidi Schmidt, Birgit Bauer und Claudia Brose. Danke fürs Lesen, meine Damen!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Power Player
Sie spielen mit Begeisterung **Starcraft 2, Gothic 4, Dragon Age** oder **GTA 4**? Sie möchten wirklich alles aus Steam herausholen oder Ihren Rechner günstig aufrüsten? Dann brauchen Sie die vierte Ausgabe unseres Schwestermagazins PC Games Power Player. Das 132 Seiten starke Heft steckt voller Tipps und Anregungen und ist ab sofort erhältlich.



PC Games Sonderheft „Simulatoren"
Wir erfüllen den Wunsch Tausender Fans des **Landwirtschafts-Simulator 2011** und anderer Simulatoren: Am 8.12. erscheint das entsprechende Sonderheft. Im Heft: Jede Menge Tipps, Guides, Reports. Auf DVD: die Vollversion des **LWS 2008**, Mods und Demos. Vorbestellbar auf shop.pcgames.de.

INHALT 12/10

MAGAZIN
ab Seite 14

HARDWARE
ab Seite 120

THEMA

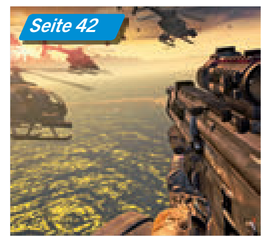
SPECIAL
ab Seite 146

SERVICE

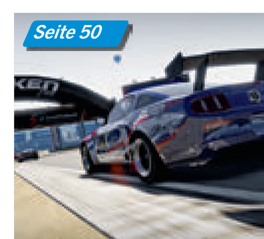
VORSCHAU
ab Seite 28


Seite 30

DIABLO 3
Unser **Diablo**-Experte Felix Schütz war für Sie auf Blizzards Hausmesse Blizzcon und hat die dort spielbare **Diablo 3**-Demo sage und schreibe sechs Mal durchgezockt! Seine gesammelten Eindrücke zum exzellenten Action-Rollenspiel finden Sie in unserer ausführlichen Vorschau.


Seite 42

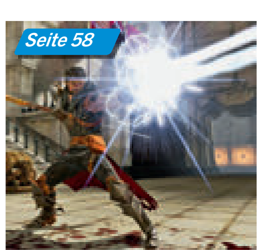
HOMEFRONT
Koreaner erobern die Vereinigten Staaten: eine Horrorvision für alle Amis und die Ausgangssituation für THQs Ego-Shooter.


Seite 50

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED
Der letzte **NfS**-Ableger **Hot Pursuit** ist gerade erst erschienen, da kündigt EA schon den Nachfolger an. Wir haben **Shift 2** angezockt!


Seite 56

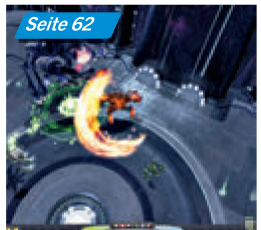
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
Wir werfen einen Blick auf die fertige Konsolenversion des dritten Teils der Attentäter-Sim und hetzen Held Ezio durch Rom!


Seite 58

DRAGON AGE 2
Die Ankündigung, dass Teil 2 deutlich actionreicher ausfallen soll, sorgte bei Fans für Unmut. Wir haben Probe gespielt und wissen mehr!


Seite 60

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Hat Lucas Arts tatsächlich das erste Online-RPG in der Mache, das **WoW** gefährlich werden kann? Frische Eindrücke zu **SW: TOR** in unserer Vorschau.


Seite 62

DARKSPORE
Ein Action-Rollenspiel mit lebenden Waffen? Das muss gut werden! Nur die **Spore**-Lizenz mag nicht so wirklich zu dem düsteren Titel passen.


Seite 66

FEAR 3
Alma ist zurück! Im dritten Teil des Kult-Shooters ist das Horrorgör schwanger und will die Welt endgültig zerstören.


Seite 70

TEST DRIVE UNLIMITED 2
In diesem Rennspiel mit ausuferndem Online-Modus machen Sie die virtuellen Inseln Ibiza und Hawaii unsicher. Aber macht die Raserei auch Spaß?

ab Seite 72


Seite 74

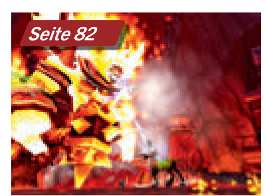
TWO WORLDS 2

Die Rollenspielüberraschung des Jahres! **Two Worlds 2** schockt die Konkurrenz mit riesigem Spielumfang, einer stimmigen Fantasy-Welt, packenden Quests und vielen frischen Ideen.


Seite 86

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Der mit Spannung erwartete Ego-Shooter ist endlich da! Die Entwickler von Treyarch beweisen mit **Black Ops**, dass auch sie mitreißende Actiontitel machen können. Sie wollen wissen, was uns besonders gut und was uns gar nicht gefallen hat? Dann fix umblättern!


Seite 82

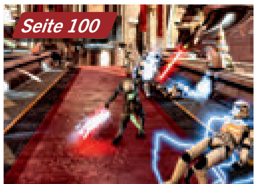
WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Das dritte Add-on bringt einschneidende Veränderungen für Spieler und Spielwelt.


Seite 94

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Das erste **Need for Speed** der **Burnout**-Macher überzeugt – aber nicht in allen Punkten!


Seite 100

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Spielerisch gut, aber erschreckend kurz und technisch schwach.


Seite 102

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Kurzweilige Agenten-Action mit actionreichen Ballersequenzen und atemberaubenden Fahrpassagen.


Seite 104

GLOBAL AGENDA

Der schnelle Online-Shooter erscheint nun endlich auch als Verkaufsfassung bei uns – aber ist **Global Agenda** noch zeitgemäß?


Seite 106

CSI: TÖDLICHE VERSCHWÖRUNG

Halbgare, lieblose Umsetzung der Erfolgs-TV-Serie oder ein gutes Krimi-Spiel? Unser Test verrät es!


Seite 108

CITIES XL 2011

Der neueste Ableger der Städtebausimulation kommt ohne Online-Part daher, zeigt sich aber ansonsten in vielerlei Hinsicht verbessert.


Seite 110

TOM CLANCY'S HAWX 2

Die actionreiche Flieger-Simulation sorgte beim Tester nicht gerade für Luftsprünge.


Seite 112

GRAY MATTER

Kann das neue Abenteuer von Kult-Adventure-Schöpferin Jane Jensen an die Qualität vergangener Klassiker anknüpfen?


Seite 114

THE BALL

Von der Mod zum vollwertigen Spiel: Das puzzle-lastige Action-Spiel mit **Unreal 3**-Grafik hat uns positiv überrascht.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Tomb Raider: Anniversary

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fesselnde Story um die Jagd auf ein mystisches Artefakt vor stimmungsvollen Kulissen, die aus den klassischen **Tomb Raider**-Spielen bekannt sind
- Beeindruckendes und intelligentes Leveldesign – darunter peruanische Tempel, das Kolosseum, verlassene Grabanlagen und diverse Labyrinthe voller Rätsel, Gegner und Monster
- Fordernde Kämpfe mit Level-Endgegnern wie dem berühmten T-Rex
- Präzise und einfache Steuerung
- Hervorragend animierte Kletter- und Kampfeinlagen
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!
- Systemanforderungen: CPU mit mindestens 1 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 256 MByte RAM, 2 GByte Speicherplatz auf der Festplatte, ab einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 3 GTS/ Ati Radeon 7500 ruckelfrei

Vollversion auf DVD



Vierzehn Jahre ist es nun her, dass sich die inzwischen weltberühmte Archäologin Lara Croft erstmals durch antike Ruinen hangelte. Seither haben die Schöpfer der **Tomb Raider**-Reihe die zur Kultfigur avancierte Dame sieben Abenteuer durchleben lassen. Nun geht es mit **Tomb Raider: Anniversary** zurück zu den Wurzeln, denn hierbei handelt es sich um ein Remake des ersten Spiels.

Kenner der Reihe, die seit 1996 dabei sind, haben bereits zu Beginn ein erstes Déjà-vu-Erlebnis. Sie begeben sich in den verlassenen Tempel in Peru, in dem die Schatzsuche startete, und erkennen den vereisten Gang in die Tiefe wieder. Die Entwickler haben markante Orte wieder aufgegriffen. Dank deutlich besserer Technik kommen diese Levels, etwa das Kolosseum, sehr beeindruckend auf den Bildschirm. Auch die spannende Geschichte orientiert sich am Urspiel.

Trotzdem handelt es sich nicht um eine simple 1:1-Kopie. Die Grafik ist den Entwicklern prima gelungen; ebenso die Steuerung. Ganz gleich ob man Lara mit der Tastatur oder mit dem Gamepad durch die Levels lenkt: Es macht immer wieder sehr viel Spaß.

AKROBATIN | Mit Lara springen, hangeln und klettern Sie durch die Levels.

Ressourcenschonender Virenscanner bis zu sieben Monate kostenlos

Eset NOD32 Antivirus 4

Von: Marco Albert

PC Games bietet zusammen mit Eset die aktuelle Verkaufsversion von NOD32 Antivirus 4 in einer speziellen Konfiguration für Spieler auf der Heft-DVD dieser Ausgabe an.

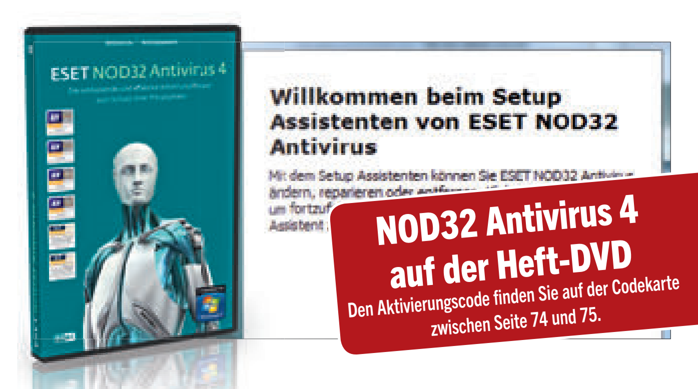
Spieler stehen seit Jahren in der Schusslinie von Cyber-Kriminellen, denn Gamer-Rechner sind schnell und vor allem sehr häufig und lange mit dem Internet verbunden. Sobald ein Schädling per Drive-by-Download oder E-Mail auf dem PC landet, werden Tastatureingaben mitgelesen und der Rechner als Drohne missbraucht. So kommen die Virenautoren an Kreditkarten- oder Zugangsdaten von Spielen und können den Computer zum Versenden von Spam-Mails verwenden. Ein Virenscanner sollte daher auf jedem System Pflicht sein. Eset NOD32 Antivirus 4 bietet nicht nur umfassenden Schutz, sondern schont auch im Vergleich zu anderen Sicherheitslösungen die Ressourcen des Spiele-PCs.

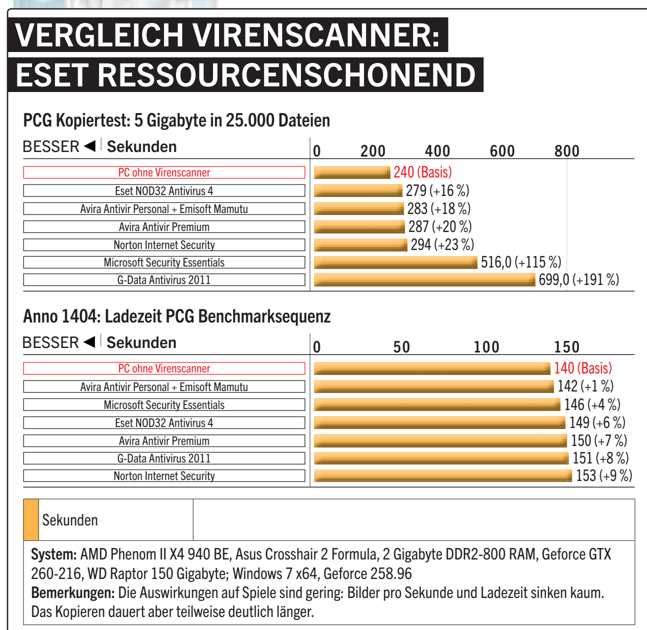
ESET NOD32 ANTIVIRUS 4

In einem unabhängigen Test von AV-Comparatives e.V. (www.av-comparatives.org) wurde Eset NOD32 Antivirus 4 mit der Maximalpunktzahl und dem Logo „Advanced+“ ausgezeichnet. Die Prüfung wurde Mitte 2010 durchgeführt. Auch die Firma AV-Test (www.av-test.de) aus Magdeburg bescheinigte Eset vor Kurzem gute Werte (getestet wurde Eset Smart Security). In unseren Praxistests zeigt sich, dass sich Eset NOD32 Antivirus 4 kaum auf dem Rechner bemerkbar macht und den Spieler nicht stört. Damit auch Online-Spiele problemlos laufen, ist die Version auf der Heft-DVD schon speziell für diesen Anwendungsfall vorbereitet. Damit arbeitet der Virenscanner noch unauffälliger.

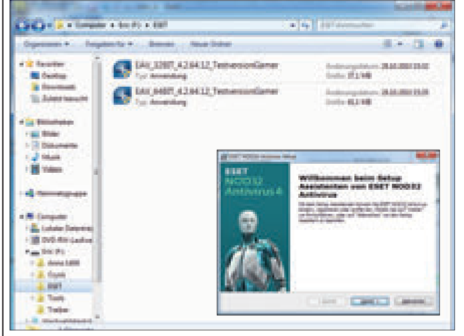
VIRENSCANNER AKTIVIEREN

Auf der aktuellen Heft-DVD finden Sie die 30-Tage-Testversion von Eset NOD32 Antivirus 4. Es liegen zwei Installationsdateien auf dem Datenträger: für 32-Bit- und für 64-Bit-Windows-Systeme. Wählen Sie Ihrem Betriebssystem entsprechend die passende Version aus. Nach der Installation können Sie die Anwendung NOD32 Antivirus 30 Tage lang nutzen. Kurz vor Ablauf dieser Zeit geben Sie die Lizenznummer ein und der Virenscanner arbeitet weitere sechs Monate gratis auf Ihrem Rechner. Diese Nummer erhalten Sie, indem Sie den Aktivierungscode von der Codekarte (zwischen Seite 74 und 75) samt Ihrer E-Mail-Adresse unter www.eset.de/bestellen/lizenz-aktivieren eingeben. Nach erfolgreicher Aktivierung erhalten Sie im Regelfall binnen 60 Minuten Ihre Zugangsdaten per E-Mail. ❑

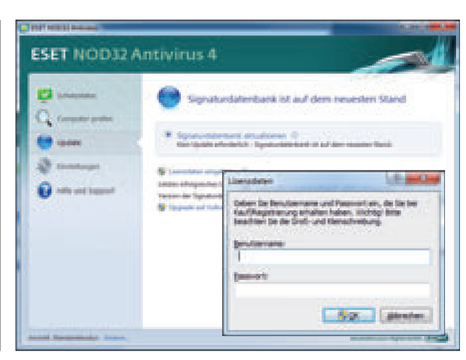




DIE ERSTEN SCHRITTE







Nach der Installation können Sie den Virenscanner zunächst 30 Tage nutzen, anschließend müssen Sie mit dem Aktivierungscode einen Lizenzschlüssel anfordern. Sobald Sie diese Zugangsdaten im Programm eingegeben haben, ist die Nutzung von Eset NOD32 Antivirus 4 für weitere sechs Monate möglich.

Client auf DVD

World of Tanks

Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: 2 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafik: 128 MB Grafikspeicher
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 2 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7 (auch 64 Bit)



Action trifft Strategie
In **World of Tanks** haben Sie das Schicksal Ihrer Panzerbesatzung in der Hand. Treten Sie gegen menschliche Mitspieler im Team an, verdienen Sie Credits und entwickeln Sie Ihren Fuhrpark ständig weiter. In der derzeitigen Beta-Version des Spiels toben sich 15 gegen 15 Spieler auf abwechslungsreich gestalteten Karten im Eroberungsmodus aus. Fegen Sie die Gegner von der Karte oder nehmen Sie die feindliche Basis ein. Jedes Match bietet viele taktische Möglichkeiten und jede Menge Action – unbedingt ausprobieren!



In der Beta mitmischen!
Noch befindet sich **World of Tanks** im Beta-Stadium. Und schon jetzt begeistert es viele Spieler. Werden Sie selbst Teil der ständig wachsenden Fan-Community und nutzen Sie Ihren kostenlosen Account!

Features:

- Einfach zu lernende Steuerung
- Tolle Panzermodelle und Landschaften
- Schnelles, unkompliziertes Gameplay
- Vielfältiger Forschungsbaum
- Rollenspielelemente (Crew-Leveling und Ausbildung mit Zusatzfertigkeiten)
- Umfangreicher Shop
- Viele Spielkarten, die ständig per Patch erweitert werden sollen
- Großes Fahrzeugarsenal auf deutscher und russischer Seite

Für die Vollversion geplant:

- Koop-Kampagnen
- Clan-Wars mit dynamischem Frontverlauf
- Historische Szenarien
- Noch mehr Panzermodelle (amerikanische und britische)
- Neue Spielmodi und Karten

So installieren Sie den Client

Exklusiver Code für World of Tanks zwischen Seite 74 und 75

SIE FINDEN DEN CLIENT ENTWEDER AUF UNSERER HEFT-DVD ODER LADEN IHN VON DER WEBSEITE HTTP://GAME.WORLDOFTANKS.COM/UPDATE HERUNTER.

■ CLIENT INSTALLIEREN

Schritt 1: Starten Sie zuerst die Datei WoT_beta.0.5.4.1_eng_setup.exe.

Schritt 2: Führen Sie nach der Installation den Patch WoT_beta.0.5.4.1-0.5.4.2_eng_patch.exe aus.

Schritt 3: Um die für die deutsche Version benötigten Dateien zu installieren, starten Sie die Datei WoT_beta.0.5.4.3_de_patch.exe.

Schritt 4: Überprüfen Sie, ob es eventuell schon neue Patches gibt; gehen Sie dazu auf die Webseite http://game.worldoftanks.com/update. Zum Redaktionsschluss war beispielsweise schon das Update auf die Version 0.5.5.1 verfügbar.

■ ACCOUNT EINRICHTEN

Schritt 1: Gehen Sie auf die Webseite http://game.worldoftanks.com/registration/. Achtung, das „/" am Ende des Links ist wichtig! Also nicht vergessen, es einzugeben!

Schritt 2: Befolgen Sie die Registrierungsanweisungen und geben Sie Ihren exklusiven World-of-Tanks-Code von der Code-Karte in diesem Heft (zwischen Seite 74 und 75) ein.

Schritt 3: Nachdem Sie Ihren Account eingerichtet haben, erhalten Sie eine Bestätigungsmail. Öffnen Sie die Mail und klicken Sie auf den darin enthaltenen Link, um Ihren Account schließlich freizuschalten. Jetzt steht Ihrer Karriere als Panzerkommandant nichts mehr im Weg.

! Unter Windows 7 kommt es bei der Installation mitunter zu Problemen mit dem Virenscanner. Lösung: Schalten Sie in diesem Fall die Antivirensoftware für die Installation aus.



Panzer fahren:
World of Tanks bietet jede Menge Panzermodelle. Getrennt nach Klassen übernehmen Sie damit bestimmte Rollen im Gefecht: Aufklärung, Attacke, Verteidigung, Artilleriebeschuss – es gibt viele Einsatzmöglichkeiten. Im Bild sehen Sie beispielsweise alle verfügbaren deutschen Panzer.



Ihr persönlicher Panzer: Der Hotchkiss H39
Als Nutzer unserer exklusiven Code-Karte bekommen Sie einen zusätzlichen Panzer geschenkt, wenn Sie einen neuen Account anlegen. Der leichte Panzer ist deutlich besser als die beiden Standard-Startmodelle in Ihrer Garage.



Weiterentwicklung:
Ihre Panzer-Crew gewinnt mit jedem Gefecht an Erfahrung, um so zusätzliche Fertigkeiten freizuschalten, welche die Crew-Leistung verbessern. Im umfangreichen Technikbaum erforschen und kaufen Sie neue Ausrüstungsteile und schalten stärkere Panzer frei. Im dazugehörigen Shop können Sie zusätzliches Spielgeld erwerben, wenn Sie möchten. Aber es geht auch völlig kostenlos.

Geschenkt ist geschenkt!
Coole Sache: Wenn Ihnen **World of Tanks** gefällt und Sie die fertige Free-2-Play-Version mit Ihrem bestehenden Account weiterspielen, wandert auch Ihr exklusiver Hotchkiss-Panzer mit in Ihren Fuhrpark. Damit bleiben alle Errungenschaften und Verbesserungen, die Sie mit diesem Panzer einheimsen, für später erhalten. Klasse!

Client auf Extended-DVD

Runes of Magic



Chapter III schickt Sie in die Wüste!
Das dritte Kapitel des Free-2-Play-Online-Rollenspiels **Runes of Magic** legte im Frühling 2010 einen erfolgreichen Start hin. Seitdem werden alle paar Wochen neue Inhalte implementiert, damit in der bunten Spielwelt keine Langeweile aufkommt. Mit dem kommenden Patch 3.0.6 wächst der Kontinent Zandorya um ein weiteres Gebiet, die Wüste Limo. Das trockene Grasland ist in neun kleinere Zonen unterteilt, in denen Spieler neue Aufträge bekommen und erstmals dem Volk der Canin begegnen. Die Wesen dieser taboreanischen Kultur gehören zwei verfeindeten Stämmen an. Je mehr Quests Sie im neuen Gebiet absolvieren, desto mehr erfahren Sie darüber, wer die Wüstenkreaturen eigentlich sind und warum sie sich gegenseitig bekämpfen. Sicherheit findet Ihr Charakter in den liebevoll gestalteten Oasen, die in der Wüste verteilt sind.

Features:

- ➟ Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühren!
- ➟ Duales Klassensystem mit acht Klassen und einzigartigen Elitefertigkeiten
- ➟ Individuelle Einrichtung der Spielerhäuser und Gildenburgen
- ➟ Über 2.800 Quests mit epischen Quest-Linien
- ➟ Gefährliche Instanzen für Gruppen von bis zu 36 Spielern
- ➟ PvP-Duelle in der Arena und auf dem Schlachtfeld
- ➟ Gilden bekämpfen sich in aufwendigen Gildenkriegen
- ➟ Spannende Mini-Games für Einzelspieler und Gilden
- ➟ Regelmäßige kostenlose Updates mit neuen Spielinhalten

Lüften Sie das Geheimnis der Pyramiden!
In der Wüste Limo erwartet Sie die neue Instanz für Spieler der Stufe 60. Das Grabmal von Kawak erinnert optisch an die ägyptischen Pyramiden und auch die Bewohner der unterirdischen Kammern sind an Gottheiten der alten Kultur angelehnt – die Ähnlichkeit mancher Kreaturen mit Anubis ist beispielsweise nicht zu übersehen. Fünf Bossgegner gilt es zu besiegen, bevor Sie an die Schätze gelangen, die vor Jahrhunderten im Grabmal versteckt wurden. Um voranzukommen, müssen Sie nicht nur ausgezeichnete Kampffertigkeiten, sondern auch taktisches Geschick an den Tag legen: Sie gelangen nur dann von einer Kammer in die nächste, wenn Sie immer wieder bestimmte Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aktivieren oder miteinander verbinden. Die Instanz begeistert von der ersten Minute an durch originelle Ideen. Beispielsweise lassen sich manche Feinde nur ausschalten, wenn man in der Wand versteckte Hebel betätigt.



Minimale Systemvoraussetzungen (Herstellerangaben)
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, Windows 7
- CPU: Intel Pentium 4 2,0 GHz oder Ähnliches
- Speicher: 512 MB RAM
- Benötigter Festplattenspeicher: 6 bis 10 GB
- Grafikkarte: Direct-X-9.0c-kompatibel, 128 MB Grafikspeicher, Pixelshader 2.0 (oder besser)
- Breitband-Internetverbindung
- Tastatur und Maus

Gewinnen Sie mit Runes of Magic und PC Games 1.000 Euro in bar!

Wenn Sie nach unserer **Chapter III**-Vorstellung Lust bekommen haben, sofort in die Welt von Taborea einzutauchen und sich auf den Weg in die Wüste Limo zu machen, dann können Sie das Spiel ganz einfach installieren – den Client finden Sie auf der Extended-DVD sowie unter www.pcgames.de/rom-client/. Doch das Beste kommt erst: Wenn Sie unseren speziellen Client benutzen, bekommt Ihr Charakter ein exklusives Item als Starthilfe und Sie können an unserem Gewinnspiel teilnehmen.

UND SO FUNKTIONIERT'S:

Schritt 1: Installieren Sie den **Runes of Magic**-Client von der Extended-DVD oder von www.pcgames.de/rom-client/

Schritt 2: Erstellen Sie einen Account unter www.runesofmagic.de.

Schritt 3: Sie bekommen eine Bestätigungsmail mit Ihren Account-Daten. Kurz darauf erhalten Sie eine Gewinnspielmail, in der Sie einen exklusiven Item-Key für eine virtuelle Waffe und die Anweisung, wie Sie diesen einlösen, finden. Wenn Sie den Key einlösen, bekommt Ihr Avatar automatisch die Waffe von hoher Qualität, die Sie in Ihrem Inventar im Spiel finden. Diese begleitet Sie die ersten zehn Levels.

Schritt 4: Rüsten Sie Ihren Charakter mit der Bonuswaffe aus und leveln Sie bis Stufe 10.

Schritt 5: Suchen Sie den NPC Owenstein auf (unten rechts im Bild) und geben Sie die Waffe ab. Menschen machen sich im Hügelgrab in den Heulenden Bergen auf die Suche, Elfen im Sabineanerbau auf der Elfeninsel.

Schritt 6: Preise absahnen! Nachdem Sie die Waffe abgegeben haben, bekommen Sie automatisch ein exklusives Starter-Paket sowie ein imposantes Streitross der Zerstörung, das Sie im Bild unten neben Owenstein sehen. Außerdem nehmen Sie so automatisch an unserem Gewinnspiel teil.

DIE PREISE:

1. PREIS:

1.000 Euro in bar

2. BIS 5. PREIS:

500 Euro in bar

Außerdem werden 100 Gutscheine für jeweils 100 Diamanten sowie 30 Bonus-Pakete aus jeweils einem **RoM**-T-Shirt und einem **RoM**-Buch verlost.

6. BIS 35. PREIS:



Teilnahmeschluss ist der 09.01.2011.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Angestellte von Computec Media AG, Frogster Online Gaming GmbH und Frogster Interactive Pictures AG sowie deren Angehörige.

PC Games wünscht Ihnen viel Erfolg beim Gewinnspiel sowie viel Spaß mit Runes of Magic!

Client auf DVD

King of Kings 3

Plus: Exklusives Item-Paket!

SO KOMMEN SIE AN DAS EXKLUSIVE PC-GAMES-KING-OF-KINGS-3-ITEM-PAKET

Schritt 1: Betreten Sie, nachdem Sie sich unter http://kingofkings3.gamigo.de registriert und zuvor das Spiel von der Heft-DVD installiert haben, die Spielwelt von King of Kings 3.

Schritt 2: Gehen Sie zum Nichtspielcharakter (NPC) namens *Award Giver* bei den Koordinaten 83,182 in Skarabare.

Schritt 3: Sprechen Sie mit ihm und wählen Sie *Enter the passcode to get a virtual …*

Schritt 4: Geben Sie den 20-stelligen Code, den Sie auf der Code-Karte zwischen den Seiten 74 und 75 finden, ein und klicken Sie auf *Confirm*.

Schritt 5: Sprechen Sie den NPC gegebenenfalls nochmals an und wählen Sie *Gift Collection*.

Schritt 6: Sie erhalten nun die Meldung, dass Sie das PC-Games-Item-Paket eingelöst haben, und können sich Ihre Belohnung jetzt beim *Express Postman* in Skarabare (56,200) abholen. Klicken Sie dazu auf das kleine, blinkende Symbol rechts unterhalb Ihrer Minikarte. Ihr Spiel-Charakter läuft dann automatisch dorthin.

Viel Spaß mit dem exklusiven PC-Games-Item-Paket im Wert von 25 Euro!



Exklusives Reittier:
Reiten Sie mit Ihrem neuen Pandabären in die nächste Schlacht. Wenn Sie einen Charakter-Level von 20 oder höher erreicht haben, steht Ihnen 30 Tage lang dieser Bär als Transportmittel zur Verfügung.



Extra-Transformationstränke:
Verwandeln Sie Ihre Spielfigur mit den Tränken aus dem PC-Games-Item-Paket für jeweils zehn Minuten in ein mächtiges Tier oder eine furchteinflößende Pflanze. Als Skorpion verbreiten Sie Angst und Schrecken, als fleischfressende Pflanze vernaschen Sie Feinde und als Küken täuschen Sie gegnerische Monster.





Kleider machen Leute:
Mit dem exklusiven Kostüm-Set erhöhen Sie für einen Tag die Verteidigungswerte Ihres Spielcharakters gegen magischen und physischen Schaden, steigern seine Trefferpunkte und erhalten beim Tanzen mehr Erfahrungspunkte.

WEITERE BONI:



Dragon Bead: Die Perle des Drachen erhöht für zwei Stunden die Zahl der Erfahrungspunkte, die Sie erhalten, wenn Sie Monster eliminieren.



Treasure Collecting Emblem: Wer das Schatzsucher-Abzeichen trägt, sammelt automatisch alle offenen Schätze ein, ohne sie anzuklicken.

BATTLEFIELD PLAY4FREE

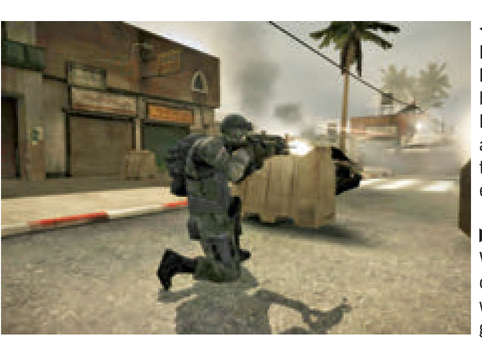
EA enthüllt kostenloses Battlefield

Nach **Battlefield Heroes** bringt Electronic Arts erneut einen kostenlosen Ableger seiner erfolgreichen Team-Shooter-Reihe. **Battlefield Play4Free** orientiert sich stark an **Battlefield 2**, soll also realistischer und erwachsener wirken als das comicbunte **Battlefield Heroes**. Das Spielprinzip ist altbekannt: Hauptsächlich geht es darum, mit bis zu 32 Spielern Flaggenpunkte auf großen Karten zu erobern, die teilweise aus **Battlefield 2** übernommen wurden. Insgesamt stehen 16 Fahrzeuge zur Verfügung, darunter auch Jets und Panzer. Man spielt wie gewohnt die Karriere eines professionellen Soldaten nach, verdient Erfahrungspunkte, levelt auf und schaltet neue Waffen und Fähigkeiten frei.

Auf dem Electronic Arts EA Showcase konnten wir **Battlefield Play4Free** kurz anspielen und bestätigen, dass sich der Titel in der Tat wie ein typisches **Battlefield** anfühlt und im Großen und Ganzen auch so aussieht. Allerdings wurde die Engine überarbeitet und mit einigen modernen Effekten aufgemöbelt.

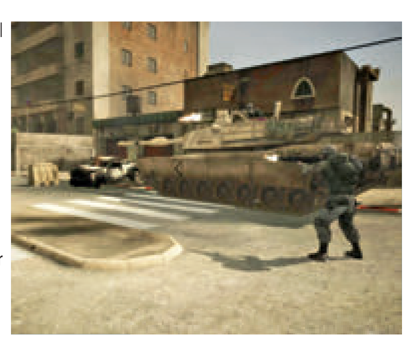
Neben der obligatorischen Ingame-Währung wird es einen Online-Shop geben, in dem Sie diverse Verbesserungen und Gegenstände, die ein schnelleres Aufleveln ermöglichen, erstehen können. Die Closed Beta beginnt am 16. November 2010 (Anmeldung auf der offiziellen Seite), der Start ist für Frühjahr 2011 geplant. ❑

Info: http://battlefield.play4free.com/



◀ **ERFOLGREICH** | Das berühmte **Battlefield 2** bekommt eine Kostenlos-Variante. 32 Spieler treten gegeneinander an.

▶ **FUHRPARK** | Vehikel wie Panzer oder Kampfjets wird es ebenfalls geben.



HORN DES MONATS*

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Unser geschätzter Christian liegt krank daheim. Mit Fieber. Das hatte er wohl schon früher, als er im Test zu **Cities XL 2011** folgenden Satz zum Besten gab: „Komplett jugendfeier Aufbau-Spaß“. Wahrscheinlich hat Herr Schlütter in seiner Jugend selbst kräftig gefeiert. Das kann er wohl immer noch gut. Krank feiern nämlich. Wir feiern auch, nämlich dass in seiner Abwesenheit beschlossen wurde, die nächste Weihnachtsfeier von seinem Konto zu begleichen. Prost und gute Besserung, Kollege!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



ELECTRONIC ARTS

EA gegen die USK

Ein solcher Vorgang ist bisher in Deutschland einzigartig. Publisher EA verkündete in einer Pressemitteilung, dass das Unternehmen rechtlich gegen die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, zuständig für die Alterskennzeichnung von Spielen) vorgehen wolle. Der Grund: EA hatte parallel zur deutschen Version von **Medal of Honor** eine Alterskennzeichnung der internationalen PEGI-Version beantragt. Die USK fällte jedoch die Entscheidung, diese Version nicht zu kennzeichnen. EA dazu: „Wir können diese Entscheidung nicht nachvollziehen und werden nun rechtlich dagegen vorgehen“. Denn: **Medal of Honor** lege großen Wert auf realistische, filmartige Darstellung. Die filmähnliche Grafik beschönige den Kriegsalltag in keiner Weise. Es werde schlicht mit zweierlei Maß gemessen. ❑

Info: www.pcgames.de

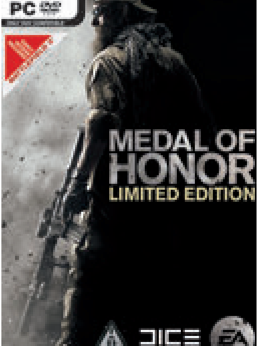




Thorsten Küchler

„Das Anti-Antikriegsspiel!“

Bemerkenswert: EA will die USK verklagen, weil diese wiederum das künstlerisch doch ach so wertvolle **Medal of Honor** völlig verkannt hat. Als Argument wird in der passenden Pressemitteilung auch ein Vergleich mit dem Film **Inglorious Basterds** herangezogen. Vielleicht habe ich ja nicht genau aufgepasst, aber in dem genannten Tarantino-Streifen sind mir gar keine bärtigen Supersoldaten aufgefallen, die zu Linkin-Park-Musik Turbanträger wegballern. Richtig bizarr wird die angebliche Positionierung von **Medal of Honor** als Antikriegsspiel aber erst, wenn man die offizielle EA-Webseite studiert. Über die U.S.-Soldaten heißt es dort: „Sie sind lebende, atmende Präzisionsintrumente des Krieges, Experten in der Anwendung von Gewalt“, na wenn das nicht mal so richtig pazifistisch klingt und betroffen macht! Ach ja: Ein Teil der Spieleinnahmen wird an Kriegsveteranen gespendet – freilich nur an amerikanische, die Afghanen sind nämlich eh alle doof, genau wie die USK!




JETZT ROCKT'S RICHTIG!
Voraussichtlich erhältlich ab 03.12.
GRAN TURISMO 5
Art. Nr.: 974 3838
NEED FOR SPEED - HOT PURSUIT
Art. Nr.: 961 4597
55,-
Je
AUCH ERHÄLTLICH FÜR:
PC für 44,-
XBOX 360 für 55,-
ASSASSIN'S CREED - BROTHERHOOD
Art. Nr.: 948 4540
Angebote gültig ab 24.11.2010. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.
KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Starcraft 2	Blizzard Entertainment	09/10	90
2	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	12/09	91
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	04/10	90
4	Diablo 2	Blizzard Entertainment	08/00	91
5	The Witcher	Namco Bandai	10/08	87
6	Mass Effect 2	Electronic Arts	02/10	88
7	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	02/05	94
8	Fallout 3	Bethesda	01/09	90
9	Assassin's Creed 2	Ubisoft	04/10	88
10	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	01/10	90

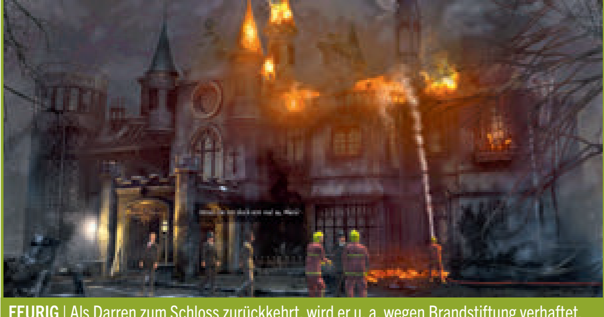
BLACK MIRROR 3

Teil 3 angespielt

Nachdem wir den Nachfolger des düsteren Adventures **Black Mirror 2** das letzte Mal im August auf der Gamescom in Köln zu Gesicht bekamen, schickte uns Publisher Dtp Entertainment nun eine spielbare Version. Bereits nach wenigen Minuten im Spiel war klar: es hat sich nicht viel geändert. Das technische Grundgerüst bleibt ebenso wie das Entwicklerstudio von Cranberry Productions (Hannover), die Story stammt erneut von Autorin Anne von Vaszary und schließt direkt an den Vorgänger an. Hauptcharakter Darren kehrt nach seiner Flucht in den Wald sichtlich verwirrt zum namensgebenden Schloss zurück und wird dort prompt von der Polizei verhaftet. Nachdem ein Unbekannter Kaution für ihn zahlte und er freikommt, beginnt Ihr neues Abenteuer in Willow Creek. Sie erkunden mehr als 60 Locations, einge sind aus dem Vorgänger entnommen, aber es kommen auch neue hinzu. Diese sind teilweise aus **Black Mirror 1** bekannt. Um Ihre Unschuld zu beweisen, führen Sie Gespräche und absolvieren neben Kombinationsrätseln auch wieder ein Dutzend Minispiele wie etwa das Reparieren eines Kopierers, indem Sie Kabel anordnen. Die Minispiele sind kurzweilig, lassen sich jedoch auch überspringen. **Black Mirror 3** soll im Februar 2011 erscheinen. ❑

Info: www.blackmirror-game.de


EINKAUF | Im Dorfladen finden Sie eine Karte der Umgebung.



FEURIG | Als Darren zum Schloss zurückkehrt, wird er u. a. wegen Brandstiftung verhaftet.

Marc meint: Endlich rückt der Abschluss der Trilogie in greifbare Nähe. Es macht Spaß, mit Darren wieder durch die schön gezeichneten Schauplätze zu streifen, Kopfnüsse zu knacken und auf die – hoffentlich gute – Auflösung der Geschichte hinrätseln zu dürfen. Nach meiner Anspiel-Sitzung erwarte ich mit **Black Mirror 3** eine solide Fortsetzung. Nicht mehr – aber auch nicht weniger.

AFTERFALL: INSANITY

Horrorspiel von Just a Game

Der Survival-Horror-Shooter **Afterfall: Insanity** von Nicolas Games spielt im Jahr 2032. Der dritte Weltkrieg liegt bereits zwanzig Jahre zurück. Die Menschheit hat den atomaren Holocaust in Bunkern, Minen und riesigen unterirdischen Städten überlebt. Sie übernehmen die Rolle des Psychologen Adam und sind Teil eines Ärzteteams, das die mentale Stabilität der Flüchtlinge überwachen muss. Die Menschen sind zwar dem Tod entkommen, aber das sichere Versteck verwandelt sich langsam in ein Gefängnis. Als Spieler bekommen Sie es in den trostlosen Ruinen einstiger europäischer Städte mit Mutanten und feindseligen Kriegsopfern zu tun, denen Sie mit dicken Wummen zu Leibe rücken und am Ende außerdem einem grauenvollen Geheimnis auf die Spur kommen. **Afterfall: Insanity** wird 2011 vom neuen Publisher Just a Game für PC, Playstation 3 und Xbox 360 erscheinen. ❑

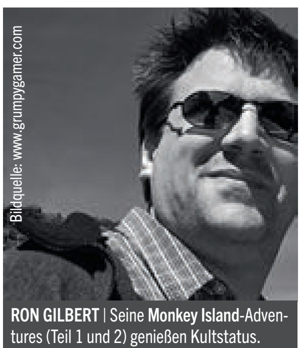
Info: www.justagame.com/de/gamedetails/games/afterfall-insanity/



AUGENWEIDE | Die Grafik basiert auf der **Unreal 3**-Engine und sieht bereits recht beeindruckend aus.



TIM SCHAFER | Veröffentlichte u. a. **Psychonauts**, **Grim Fandango** und **Brütal Legend**.



Bildquelle: www.grumpygamer.com

RON GILBERT | Seine **Monkey Island**-Adventures (Teil 1 und 2) genießen Kultstatus.

TIM SCHAFER UND RON GILBERT VEREINT

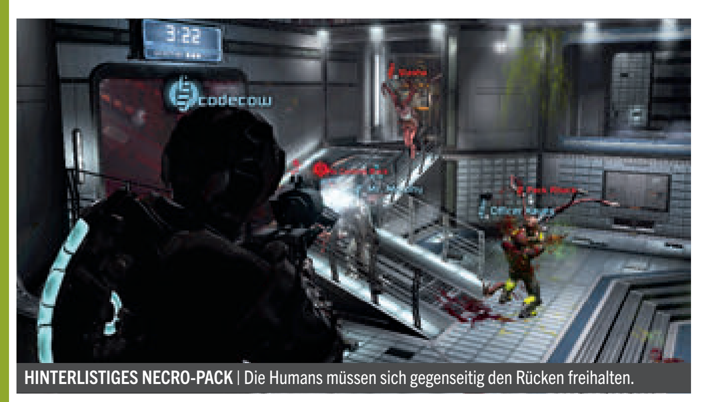
Neues Spiel der Guybrush-Väter

Freunde schrägen Humors halten sich fest: Tim Schafer (**Grim Fandango**, **Day of the Tentacle**) und Ron Gilbert (**The Secret of Monkey Island**) entwickeln zusammen ein neues Spiel! Ihr letztes Gemeinschaftsprojekt war das Kult-Adventure **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** von 1991. Gilbert wird das Projekt bei Schafers Studio Double-fine Productions umsetzen, das zuletzt **Brütal Legend** und **Costume Quest** für Konsolen veröffentlicht hat. Bei Double-fine sind zudem noch drei weitere Projekte in der Entwicklung. Außerdem hat Tim Schafer erstmals Interesse an einer Fortsetzung zu seinem schrillen Hüpf-Abenteuer **Psychonauts** gezeigt und ist nun auf der Suche nach einem geeigneten Publisher. ❑

Info: www.doublefine.com

DEAD SPACE 2

Mehrspieler-Modus angespielt!



HINTERLISTIGES NECRO-PACK | Die Humans müssen sich gegenseitig den Rücken freihalten.

Left 4 Dead im Weltraum – so könnte man den Mehrspieler-Modus von **Dead Space 2** am treffendsten umschreiben. Auf insgesamt fünf Karten treten stets vier menschliche Charaktere gegen vier Mutanten an und versuchen, innerhalb des Zeitlimits bestimmte Einsatzziele abzuarbeiten. Während die „Humans" auf bewährte Werkzeuge wie Plasma-Cutter und Line-Gun zurückgreifen und weitere Waffen freispielen können, werden die Fähigkeiten Ihrer Figur aufseiten der „Necromorphs" von der gewählten Klasse bestimmt. „Pack", „Lurker", „Spitter" und „Puker" spielen sich völlig unterschiedlich, können teilweise an Wänden und Decken entlangkrabbeln oder ätzende Säure spucken. Cooles Detail: Je stärker der Necromorph-Typ, desto länger ist dessen Respawn-Zeit. ❑

Info: http://deadspace.ea.com

Toni meint:
Beklemmend, brutal, voll und ganz auf Teamplay ausgelegt – beim EA November Showcase in London war der Mehrspieler-Teil von **Dead Space 2** mein absoluter Favorit. Dieser wird zwar vermutlich nicht so enorm lange fesseln können wie der Online-Modus eines **Modern Warfare 2**, sollte aber dank zahlreicher freischaltbarer Goodies dennoch für wochenlangen Spielspaß sorgen.

BULLETSTORM

Details zu Echo- und Koop-Modus

Zwei Spielvarianten fernab der Einzelspieler-Kampagne von **Bulletstorm** konnten wir beim EA November Showcase in London anspielen. „Echo" ist eine Art Time Trial, bei dem Sie in Begleitung eines KI-Kollegen in möglichst kurzer Zeit das Levelende erreichen und dabei möglichst viele Gegner auf möglichst spektakuläre Weise über den Jordan pusten müssen. Die erreichte Punktzahl und die benötigte Zeit werden abschließend auf den weltweiten Ranglisten eingetragen. Der Koop-Modus („Anarchy") erinnert an den „Überlebenskampf" aus **CoD: Black Ops**. Bis zu vier Spieler bekämpfen immer stärker werdende Gegnerwellen. Auch hier gilt das übergreifende **Bulletstorm**-Motto „Kill with skill!". ❑

Info: www.bulletstorm.com

Toni meint:
Die selbstironische Gore-Orgie sorgte für herunterklappende Kiefer und motivierte dazu, immer mehr mit den Waffen, der Umgebung und den Gegnern herumzuexperimentieren. Ich habe allerdings den Verdacht, dass sich der Wow-Effekt recht schnell abnutzen könnte. Ein Release in Deutschland scheint unwahrscheinlich.



KREATIVITÄT ERWÜNSCHT | Je spektakulärer der Kill, desto mehr Punkte gibt's dafür.

JOWOOD



Arcania-Publisher mit Millionenverlusten

Der Publisher von **Arcania: Gothic 4** hat laut übereinstimmenden Berichten von Wirtschafts-blatt.at und Derstandard.at im ersten Halbjahr 2010 einen Verlust in Höhe von 20,6 Millionen Euro eingefahren. Die Aktie brach Anfang der Woche um 13 Prozent ein – zeitweise kostete ein Anteilsschein der Firma nur noch 2,30 Euro. Jowood hatte vor Kurzem noch angekündigt, einen Patch zu **Gothic 3: Götterdämmerung** herausbringen zu wollen. Erstellen soll den Softwareflicken das Community Patch Team im Auftrag von Jowood. Erscheinen soll der Patch noch im Dezember. ❑

Info: www.jowood.com



FEHLSTART | **Arcania** sorgte für reichlich Zündstoff unter **Gothic**-Fans, auch wenn das Spiel ohne große Fehler war.

THQ

Neues Studio in Montreal eröffnet





ALLES GLÄNZT | Noch sind die Bürostühle unbesetzt. Rechts: THQ-Boss Danny Bilson war bei der Eröffnung anwesend.

Publisher THQ hat in Montreal ein neues, für bis zu 400 Mitarbeiter ausgelegtes Entwicklerstudio eröffnet. Dafür hat sich das Unternehmen Branchenveteran Patrice Désilets (Creative Director für die **Assassin's Creed**-Serie und **Prince of Persia: The Sands of Time**) an Bord geholt. Das nicht gerade bescheidene Ziel von THQ: In Zukunft sollen hier hochwertige Spiele quartalsweise veröffentlicht werden. Ein erstes Projekt des neuen Studios wurde aber noch nicht angekündigt. ❑

Info: www.thq.com

EA INDIE

Drei neue EA-Indie-Titel

Electronic Arts hat kürzlich bekannt gegeben, dass man nach **DeathSpank** und **Shank** drei weitere Indie-Spiele veröffentlichen wird, die allesamt für die Xbox 360, die PS3 und den PC erscheinen werden: **Gatling Gears** ist ein klassischer Twin-Stick-Shooter, bei dem Sie in die Rolle eines Piloten schlüpfen. Der zweite Titel, **Warp**, wird ein in der Zukunft angesiedeltes Stealth-Action-Spiel und stellt gleichzeitig das Erstlingswerk von Entwickler Trapdoor dar. Komplettiert wird das Trio von **The Fancy Pants Adventures**, einer bisher nur als Flash-Spiel bekannten Jump&Run-Reihe. ❑

Info: www.ea.com/news



HÜPFSPIEL | Der Plattformer **The Fancy Pants Adventures** ist bisher nur als Flash-Spiel bekannt.



WUNSCH | Weitere Abenteuer mit dem sympathischen Antihelden Riddick würden viele Fans sicher freuen.

BETHESDA SOFTWORKS

Riddick zu Bethesda?

Zenimax Media, der Mutterkonzern des Herstellers Bethesda Softworks, hat mit MachineGames ein europäisches Entwicklerstudio gekauft. Die Spieleschmiede aus dem schwedischen Uppsala wurde 2009 gegründet und zu den Gründungsvätern gehörten etliche Entwickler, die bereits die Firma Starbreeze (**Chronicles of Riddick**, **The Darkness**) aus der Taufe gehoben haben. MachineGames arbeitet für Bethesda an einem noch namenlosen Projekt, in dem die id-Tech-5-Engine verwendet wird. ❑

Info: www.machinegames.com

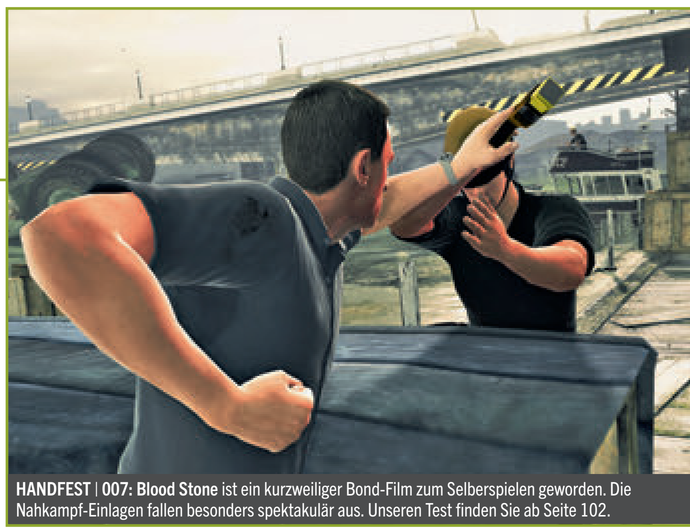
Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Seite 56	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	22. Februar 2011
Seite 86	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2011
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März 2011
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	1. Quartal 2011
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Januar 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
	Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	März 2011
Seite 30	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 58	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	2011
	Dungeons	Aufbau-Strategie	Kalypso	Frühling 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
Seite 66	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	22. März 2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	1. Quartal 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	2012
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Dezember 2011
Seite 110	H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	12. November 2010
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	1. Quartal 2011
Seite 42	Homefront	Ego-Shooter	THQ	März 2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	unbekannt
Seite 102	James Bond 007: Blood Stone	Action	Activision	5. November 2010

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	2011
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
	Might and Magic Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
Seite 94	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	18. November 2010
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	Mai 2011
▶	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	15. März 2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Starcraft 2 – Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 100	Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	26. Oktober 2010
Seite 60	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
	T.E.R.A.: The Exiled Realms of Arborea	MMORPG	Frogster Interactive	1. Quartal 2011
Seite 70	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	1. Quartal 2011
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2011
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	1. Quartal 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2011
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal 2011
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	1. Quartal 2011
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	20. Januar 2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2. Quartal 2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	Activision	2011
Seite 74	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	9. November 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	März 2011
Seite 82	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	7. Dezember 2010
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



HANDFEST | **007: Blood Stone** ist ein kurzweiliger Bond-Film zum Selberspielen geworden. Die Nahkampf-Einlagen fallen besonders spektakulär aus. Unseren Test finden Sie ab Seite 102.



TERMINSACHE | Sega gab kürzlich bekannt, dass **Shogun: Total War 2** bereits am 15. März 2011 erscheinen wird. Strategie-Fans dürfen sich wieder auf epische Schlachten freuen.

Von: Patrick Schmid

Wir besuchten die Blizzcon 2010 und liefern die heißesten News rund um alle Blizzard-Titel.



▲ **KARNEVAL** | Der Kostümwettbewerb ist ein jährliches Highlight der Blizzcon. Die Fans basteln sich dafür unglaublich aufwendige Verkleidungen.



◀ **ROCK & ROLL** | Am Abschlussabend gaben Tenacious D ein Live-Konzert – die Fans waren begeistert.

▶ **GESPRÄCHIG** | Die Blizzard-Bosse Frank Pearce (links) und Mike Morhaime gaben zahlreiche Interviews. Im Hintergrund: Die Königin der Klingen.



Blizzcon 2010

Alle Jahre wieder lädt Blizzard seine Fans auf die hauseigene Blizzcon im kalifornischen Anaheim ein – und auch dieses Jahr folgten die **Starcraft**-, **Warcraft**- und **Diablo**-Jünger zu Tausenden dieser Einladung. Insgesamt zählten die Veranstalter an den zwei Tagen etwa 27.000 Besucher; das sind dreimal so viele wie im Jahr 2005, als die Blizzcon erstmals stattfand, und das trotz eines gesalzenen Ticketpreises von 150 US-Dollar. Wem die Anreise und das Ticket zu teuer waren, der orderte den rund um den Globus verfügbaren, kostenpflichtigen Live-Stream (29,95 Euro) und konnte damit alle Events auf mehreren, frei wählbaren Kanälen verfolgen.

Der Veranstaltungszeitpunkt der diesjährigen Blizzcon war leider etwas unglücklich, denn **Starcraft 2: Wings of Liberty** stand gerade mal seit drei Monaten in den Läden und bis zum Release von **World of Warcraft: Cataclysm** waren es lediglich noch zwei Monate hin, weswegen alle wichtigen Informationen dazu längst bekannt waren. Zum Glück gibt es aber jedes Jahr ein riesiges Rahmenprogramm, mit dem die Fans auch trotz sehr weniger Neuigkeiten bei Laune gehalten werden. Die Highlights unter den Shows sind der Tanz- und der Kostümwettbewerb. Für Letzteren basteln sich einige Fans extrem aufwendige Kostüme und führen diese vor, wobei die besten Verkleidungen mit tollen Sach- und Geldpreisen prämiert werden. Auch der Tanzwettbewerb, bei dem einige begabte Amateur-Künstler versuchen, die Tanzstile ihrer Lieblings-**World of Warcraft**-Rasse nachzuahmen, sorgt jedes Jahr sowohl für Begeisterungsstürme als auch für Lachanfälle beim Publikum. Neben diesen Spaß-Wettbewerben gibt es aber auch einige hochdotierte Turniere für Blizzards Top-Titel. Dafür werden extra die besten Spieler aus aller Welt eingeflogen und die Turniersieger gehen mit Schecks in Höhe von 25.000 US-Dollar nach Hause – auch in dieser Hinsicht lässt sich Blizzard also nicht lumpen.

Echte Neuigkeiten zu Blizzards Spielen muss man dieses Jahr leider mit der Lupe suchen. Immerhin wurde die letzte Klasse für **Diablo 3** angekündigt, die Dämonenjägerin, und alle Besucher der Messe hatten die Möglichkeit, eine kurze Demoversion zu spielen. Auf Informationen bezüglich eines Release-Termins oder gar eine offizielle Ankündigung hofften die Fans aber vergeblich. Alles Weitere zu **Diablo 3** lesen Sie in unserem großen Special ab Seite 30.

Auch zu **World of Warcraft: Cataclysm** sind die wichtigsten Fakten aufgrund der laufenden Beta-Phase längst publik, daher drehten sich die Q&A-Sessions mit den Entwicklern hauptsächlich um storytechnische Fragen rund um die Spielwelt Azeroth. Ein bislang unbekanntes Feature konnten die Entwickler dann aber immerhin doch noch präsentieren: Alle **Cataclysm**-Instanzen werden über sogenannte „enhanced maps" verfügen. Auf diesen werden dem Spieler stets die Aufenthaltsorte der Bosse angezeigt – inklusive 3D-Modellen, Hintergrundinformationen und natürlich der möglichen Beute. Außerdem gab Präsident Mike Morhaime in seiner Eröffnungsrede bekannt, dass die Zahl der **World of Warcraft**-Spieler weltweit die 12-Millionen-Marke überschritten hat.

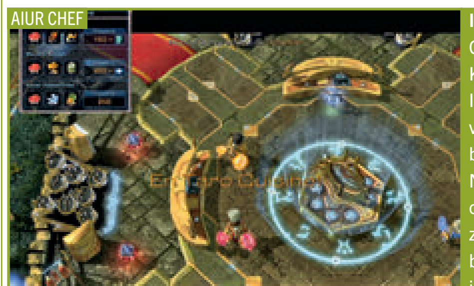


MEIN SCHATZ! | Der begehrte Blizzcon-Goodie-Bag enthält neben einer Dethling-Figur zum Selberbasteln auch eine Karte mit einem Code für ein exklusives **World of Warcraft**-Haustier.

DIE NEUEN STACRAFT-2-CUSTOM-MAPS

Diese vier neuen Mehrspieler-Karten wird Blizzard innerhalb der nächsten Monate kostenlos veröffentlichen.

AIUR CHEF



In dieser abgedrehten Custom-Map sind Ihre Kochkünste gefragt. Ihre Aufgabe ist es, ein vorgegebenes Rezept, beispielsweise „McUltra Nuggets", nachzukochen. Dafür müssen Sie zunächst Zutaten suchen und sammeln, wobei es bisweilen auch passiert, dass Ihnen andere Köche ins Gehege kommen.

LEFT 2 DIE

Left 2 Die ist eine Hommage an Valves **Left 4 Dead**. Die Koop-Karte ist an die Kampagnen-Mission „Epidemi" angelehnt. Tagsüber bekämpfen Sie Zombie-Zergs, während Sie nachts versuchen, Ihre Basis gegen die anstürmenden Untoten-Horden zu verteidigen.

BLIZZARD DOTA



Defence of the Ancients ist eine der beliebtesten Custom-Maps für **Warcraft 3** und hat heute noch eine sehr große Community. Da der **DotA**-Programmierer Icefrog derzeit mit Valve an **DotA 2** arbeitet und deshalb kein Interesse an einer **Starcraft 2**-Version seiner Karte hat, bringt Blizzard nun eine eigene Adaption heraus. Sie steuern dabei einen von zwölf Helden, darunter „Stars" aus älteren Blizzard-Titeln wie Sylvanas Windrunner, die extra für **Blizzard DotA** in **Starcraft 2** integriert wurden.

STARJEWELED



Wie bereits unschwer an Name und Bild zu erkennen, ist **Starjeweled** eine Hommage an PopCaps **Bejeweled**. Ihr Ziel ist es, Symbole durch geschicktes Austauschen in eine Reihe zu bekommen. Dafür erhalten Sie Energie, mit der Sie Truppen ausbilden und Ihre Feinde angreifen.

Starcraft 2 wurde am 27. Juli dieses Jahres weltweit veröffentlicht und auch zu Blizzards neuem Vorzeige-Strategiespiel hatte Mike Morhaime einige beeindruckende Zahlen parat. So gab er bekannt, dass die Community schon im ersten Monat mehr als drei Millionen Mitglieder zählte und dass seit der Veröffentlichung von Battle.net 2.0 bereits 91 Millionen Mehrspieler-Partien online ausgetragen wurden. Auch ließ er es sich nicht nehmen, den anwesenden Fans mitzuteilen, dass der „Ghost of the Past"-Trailer über eine Woche lang das meistangesehene Video auf Youtube war – und damit sogar Justin Bieber hinter sich ließ!

Leider mussten aber auch die **Starcraft**-Fans eine große Enttäuschung hinnehmen: Der sehnlichst erwartete zweite Teil der Trilogie – **Heart of the Swarm** – wird wohl leider nicht 2011 erscheinen. Zwar befindet sich das Spiel bereits in der Entwicklung, diese ist aber noch in einem sehr frühen Stadium und daher konnten und wollten die Offiziellen keinerlei Angaben bezüglich eines exakten Termins oder eines Beta-Tests machen. Eine offizielle Ankündigung inklusive weiterer Informationen soll aber innerhalb der nächsten Monate folgen. Aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums bekamen die Besucher auch keinerlei bewegte Bilder zu sehen, die Entwickler präsentierten auf den Panels lediglich ein paar Artworks und Konzeptzeichnungen.

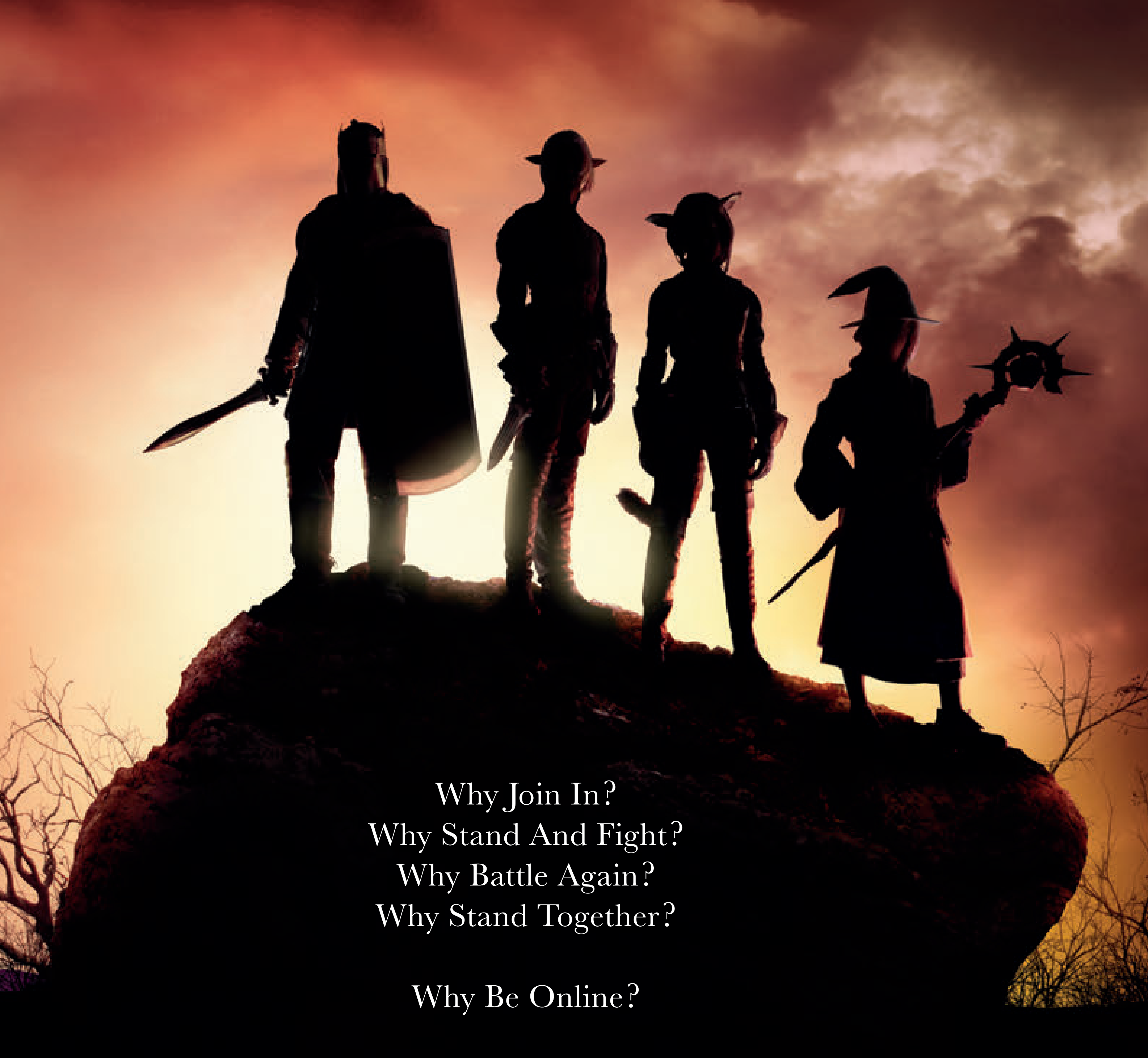
Zumindest zur Story gab es aber noch einige ausführlichere Ankündigungen: Kerrigan wird – neben den Zerg – ins Zentrum der Handlung rücken und ihre Hintergrundgeschichte und die Tatsache, dass sie bisher eigentlich nur von verschiedensten Personen manipuliert wurde, sollen wichtige Bestandteile des Plots von **Heart of the Swarm** werden.

Wohl hauptsächlich zur Besänftigung der etwas enttäuschten **Starcraft**-Fans hatte Blizzard dann aber doch noch eine bis dato unbekannte Neuankündigung in der Hinterhand: Innerhalb der nächsten Monate wird es vier ganz besondere neue Custom-Maps geben, die allen Käufern des Spiels kostenlos im Battle.net zur Verfügung gestellt werden. Bei diesen Maps handelt es sich aber nicht um reguläre Mehrspieler-Karten, sondern um eine Art Minispiele, von denen jedes ein unterschiedliches, eigenes Spielprinzip besitzt. Weitere Details zu diesen neuen Karten lesen Sie oben im Kasten.

Die Blizzcon 2010 machte wieder einmal deutlich, wie groß und verrückt die weltweite Blizzard-Fangemeinde mittlerweile ist. Spätestens als am Abschlussabend Jack Black und sein Bandkollege Kyle Gass – die beiden sind besser bekannt unter dem Namen Tenacious D – die Bühne rockten, gab es kein Halten mehr bei den Besuchern. Die Blizzcon 2011 kann also kommen, dann aber bitte mit etwas mehr Neuigkeiten. ❑



SPIELWIESE | Den Besuchern standen dutzende Rechner zur Verfügung, um die neuen Custom-Maps zu testen.



XIV IS WHY

FINAL FANTASY® XIV
ONLINE

www.finalfantasyxiv.com

VORSCHAU 12/10

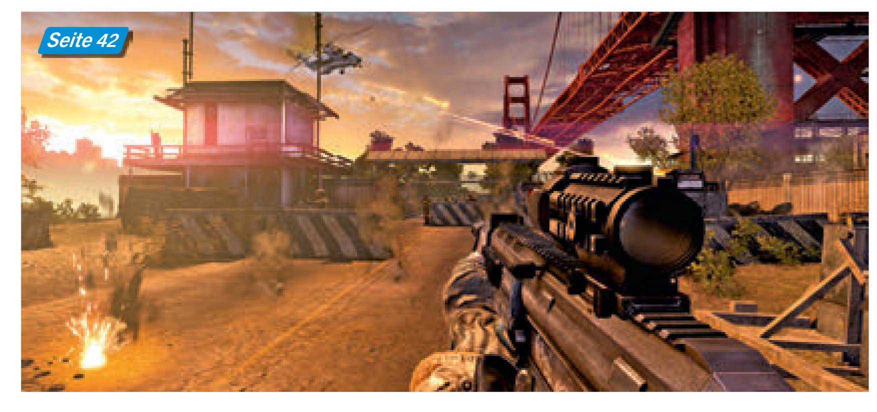
INHALT

ROLLENSPIEL
DIABLO 3


Seite 30

VORGESCHMACK | Blizzard hat das Geheimnis um die letzte Klasse in **Diablo 3** gelüftet. Wie sich die Dämonenjägerin spielt und welchen Eindruck **Diablo 3** macht, erfahren Sie von Felix Schütz.

ACTION
HOMEFRONT


Seite 42

FRONTBERICHT | Kollege Horn durfte sich in Montreal bei Entwickler Kaos Studios ein Bild vom ambitionierten Shooter machen. Was Sie beim Freiheitskampf auf amerikanischem Boden erwartet, lesen Sie ab Seite 42.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.11.10)

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 1. Quartal 2011
3. **DRAGON AGE 2**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: März 2011
4. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 2011
5. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NCSoft
   Termin: Dezember 2011
6. **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: März 2011
7. **PORTAL 2**
   Geschicklichkeit | Electronic Arts
   Termin: Februar 2011
8. **DEUS EX 3: HUMAN REVOLUTION**
   Action | Square Enix
   Termin: März 2011
9. **DUNGEON SIEGE 3**
   Action-Rollenspiel | Square Enix
   Termin: 2011
10. **CRYSIS 2**
    Ego-Shooter | Electronic Arts
    Termin: März 2011

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst hier der Redakteur für Sie seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!“ *Sebastian Weber*



Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK — SEHR GUT

- ÜBERRAGEND
- SEHR GUT
- GUT
- OKAY
- SCHWACH
- NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend“ bis hin zu „Schwach“. „Nicht möglich“ verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



DUNGEONS
BE EVIL - AND FEEL GOOD!
AB JANUAR 2011 IM HANDEL!
"Dungeons looks and feels like a modern day Dungeon Keeper." - 1UP
"Ich [...] freue mich, wieder in die blutbesudelten Stiefel des Dungeon Lords zu steigen." - PC Games
www.dungeons-game.com
Copyright © 2010 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
REALMFORGE
kalypso
Games for Windows



Diablo 3

Von: Felix Schütz

PC Games spielte, worauf Millionen von Fans warten: das beste Diablo aller Zeiten.

THEMEN-INDEX

Hier sehen Sie alle Spieldetails, die wir auf den folgenden 11 Seiten in Text und Kästen behandeln.

AUF DVD

Video-Specials:
- Die Dämonenjägerin
- Die Blizzcon-Demo
- Die Talente und Runen
- Die PvP-Arenen



Der Schock saß tief und da sitzt er auch immer noch: Blizzard deutete auf der diesjährigen Blizzcon an, dass **Diablo 3** wohl nicht mehr im nächsten Jahr erscheinen wird. Klar, komplett ausschließen wollte man es auch nicht – Blizzard ist kein Studio, das sich gerne festlegt, erst recht nicht in solchen Fragen. Die Entwickler betonten daher wie jedes Jahr, dass man sich eben die nötige Zeit nehme, um das Spiel perfekt zu machen.

Viele Fans zeigten sich angesichts der quälend langen Wartezeit enttäuscht. Verständlich. Doch seit wir eine neue Demo von **Diablo 3** ausgiebig spielen durften, fällt es uns schwer, Blizzard noch länger böse zu sein – denn das Spiel fühlte sich besser an als je zuvor.

ENTWICKLUNGSSTAND

Auf der Blizzcon, Blizzards beliebter Hausmesse, konnten wir **Diablo 3** in aller Ruhe ausprobieren. Dazu standen extra für die Presse eingerichtete PCs bereit, auf denen wir eine neue Demo fernab des Messetrubels durchspielen konnten. Das taten wir auch – und zwar gleich sechsmal, insgesamt fast drei Stunden lang. Zudem lieferten wir uns noch mehrere PvP-Gefechte. Kein Zweifel: **Diablo 3** macht richtig Spaß und hinterlässt einen tollen Eindruck. Trotzdem haben die Entwickler noch jede Menge Arbeit vor sich, viele

DUELL | Eine von vielen Ankündigungen der diesjährigen Blizzcon sind die PvP-Arenen in **Diablo 3**.

DIE DÄMONENJÄGERIN

Die fünfte und finale Klasse in **Diablo 3** ist die finstere Dämonenjägerin. Sie ist, wie viele Fans vermutet hatten, eine Fernkämpferin, allerdings mit einer besonderen Note: Anstelle klassischer Bogen nutzt sie Armbrust-Pistolen, Fallen und Granaten im Kampf, außerdem beherrscht sie etwas Schattenmagie. Die agilen Dämonenjäger – Blizzard enthüllte bislang nur das weibliche Modell – sind von Rache getrieben und besessen von der Monsterjagd. Ihr Kampfstil ist taktisch und zuweilen auch akrobatisch. Bisher sind diese Dämonenjäger-Fähigkeiten bekannt:

- **Multishot**: Ein Pfeilhagel, der zwar weniger Schaden als ein normaler Angriff anrichtet, dafür aber gleich einen ganzen Bereich abdeckt. Ideal bei heranstürmenden Gruppen leichter Gegner.
- **Entangling Shot (Fesselnder Schuss)**: Damit getroffene Feinde werden mit einer magischen lila Kette verlangsamt. Wirkt sich auf bis zu drei Gegner aus.
- **Molten Arrow (Geschmolzener Pfeil)**: Ein Spezialschuss, der eine brennende Spur hinter sich zieht, welche alle Gegner bei Kontakt schädigt.
- **Bola Shot (Bola)**: Starker Distanzangriff, bei dem sich eine Bola um den Gegner schlingt und nach einer Sekunde mit 200 % Waffenschaden explodiert.
- **Grenade (Granate)**: Simpel: Die Jägerin schleudert Granaten, die kurz darauf explodieren. Sie prallen sogar physikalisch korrekt von Wänden ab, was man zum eigenen Vorteil nutzen kann.
- **Fan of Knives (Klingenfächer)**: Mächtige Defensivattacke, bei der die Jägerin kreisförmig Messer um sich herum schleudert und alle Gegner in ihrer unmittelbaren Nähe eliminiert. Ideal, wenn's mal brenzlig wird.
- **Spike Trap (Stachelfalle)**: Eine Falle, die auf dem Boden abgelegt wird und sich gut dazu eignet, um größere Gegner zu Fall zu bringen.
- **Vault**: Mit einer schnellen Bewegung rollt sich die Jägerin aus der Gefahrenzone und verschafft sich so einen Vorteil.
- **Shock Spike**: Auf dem Boden platziert, zersäbelt diese Falle munter alle Gegner, die den Fehler begehen, sich in ihre Nähe zu wagen.

Multishot und Entangling Shot (Fesselnder Schuss)

Fan of Knives (Klingenfächer)

Die Designs zeigen eine Jägerin in verschiedenen Rüstungsstufen. Wie in **Diablo 2** findet man die besten Klamotten im Spiel erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Cool: Wenn man dort neue Rüstungsteile erbeutet, so werden diese auch mächtiger aussehen als das Zeug aus leichteren Schwierigkeitsstufen – in **Diablo 2** war das noch anders gelöst.

Spieleninhalte müssen noch gehörig poliert oder gar erst entworfen werden. Laut Blizzard ist **Diablo 3** erst zu etwas mehr als der Hälfte fertiggestellt. Beispielsweise kann man bereits die komplette Spielwelt von Anfang bis Ende durchwandern, allerdings trifft man dabei noch auf viele Abschnitte, die nur aus Platzhaltern und groben Levelgerüsten bestehen. Auch scheint Blizzard derzeit noch kräftig an Quests und Skript-Sequenzen zu arbeiten, welche die Geschichte vorantreiben – davon war bislang nämlich kaum etwas zu sehen.

DIE DÄMONENJÄGERIN

Wie vielen Fans war auch uns klar, dass die fünfte und letzte Klasse in **Diablo 3** ein Fernkämpfer sein würde – der fehlte einfach noch im Heldenangebot. Die auf der Blizzcon enthüllte Dämonenjägerin erfüllt diese Erwartung zwar, gibt sich aber doch überraschend cool: düster, beweglich, ein wenig sexy. Sie schießt mit einhändigen Armbrust-Pistolen, legt Fallen, schleudert Granaten und beherrscht obendrein Schattenmagie – eine Klasse, die sich taktisch, aber auch flink und elegant anfühlt.

Dämonenjäger haben ein schlichtes, ehrliches Ziel: Rache. Getrieben von der Lust am Monstertöten tauchen sie stets an Orten auf, wo Menschen zuvor von Dämonen überfallen wurden. Sobald der Jäger seine Feinde vernichtet hat, macht er sich auf die Suche nach Überlebenden.



Die Minimap fällt detailreicher aus als noch in **Diablo 2**: Händler, Handwerker und Questziele sind ebenso eingezeichnet wie etwa die Kiste, in der sich Gegenstände dauerhaft einlagern lassen. Optional gibt's auch eine bildschirmfüllende Karte für noch mehr Übersicht.

Solche Menüs (hier zu sehen: das Handelsfenster des Schmieds) sind angenehm schmal an den Bildschirmrändern angeordnet – auf diese Weise bleibt der Großteil der Spielgrafik unverdeckt.

Der Spieler soll in **Diablo 3** deutlich mehr Quests bestreiten als in den ersten beiden Teilen. Aktive Aufgaben werden auf Wunsch unterhalb der Minimap eingeblendet.

Acht Slots darf man flexibel und schnell mit Talenten oder auch Items belegen, die ersten fünf davon werden mit den Zahlentasten 1 bis 5 verwendet. Da man ohnehin nur bis zu sieben aktive Skills pro Klasse hat, empfiehlt es sich, einen Slot mit den seltenen Heiltränken zu belegen.

Die aktiven Fähigkeiten, die man am häufigsten einsetzt, legt man sich am besten auf die linke und rechte Maustaste. Für Letztere darf man außerdem noch eine alternative Fähigkeit definieren – per Mausrad oder Tab-Taste tauscht man diese beiden Slots einfach flink aus.

An dieser Stelle befindet sich nun für jede Klasse eine individuelle Ressourcenanzeige. Beim Hexendoktor sitzt hier etwa die blaue Manakugel, der Barbar hingegen hat – wie hier im Bild – eine orange Kugel, die sich füllt, sobald er Wutpunkte angesammelt hat.

Hat ein Mensch nämlich wie durch ein Wunder die Monsterangriffe überstanden, so wird er womöglich in den geheimnisvollen Bund der Dämonenjäger aufgenommen und zum Kampf ausgebildet – so mehren die düsteren Schützen ihre Reihen.

Distanzattacken sind die Spezialität der fünften Klasse. Um Nahkämpfen möglichst zu entgehen, rollt die Jägerin mit dem Schattentalent „Vault" flink einige Meter aus der Gefahrenzone. Zu ihren offensiven Fähigkeiten zählen neben Granaten, Fallen oder Wurfmessern, die sie kreisförmig um sich schleudert, vor allem Pfeil- und Bolzentalente: Mit einem speziellen Schuss trifft die Jägerin etwa einen Gegner für 120 % Waffenschaden und verlangsamt ihn für mehrere Sekunden. Dieser Effekt wirkt sich auch auf bis zu zwei weitere Feinde aus, optisch hübsch dargestellt durch eine dicke, lila Kette. Der „Bola Shot" ist ein starker Distanzangriff, bei dem sich eine Bola um den Gegner schlingt, nach einer Sekunde explodiert und dabei 200 % Waffenschaden anrichtet. Mit dem „Multishot"-Talent hingegen verschießt die Jägerin gleich einen ganzen Pfeilhagel und teilt dabei 80 % Waffenschaden aus – super gegen Monstergruppen, von denen wir während unserer Spielzeit reichlich geplättet haben.

All diese Spezialangriffe verbrauchen in der Blizzcon-Demo noch einfaches Mana; das wird sich bis zum Release des Spiels vermutlich ändern, da Blizzard für jede Klasse ein individuelles Energiesystem vorgesehen hat – für die Jägerin wurde dieses schlichtweg noch nicht implementiert. Die Heldin muss außerdem weder Pfeile noch Bolzen auswählen, ihr Munitionsvorrat war zumindest in der Demo unbegrenzt.

Das Spielgefühl mit der Jägerin unterscheidet sich angenehm von den vier anderen Klassen, kam uns aber im Vergleich noch nicht so rund und geschmeidig vor. Kein Wunder, sie befindet sich ja auch noch nicht so lange in Entwicklung wie ihre vier Kameraden. Was aber auch schon bei ihr gut funktionierte, war das taktische Zusammenspiel ihrer Fähigkeiten. Typische Vorgehensweise gegen eine Feindesgruppe mitsamt Anführer: Die Meute zunächst per „Entangling Shot" verlangsamen und die ersten, schnelleren Monster mit dem Multishot-Streuschuss verletzen oder gleich ganz umhauen. Das stärkste Vieh in der Gruppe bekommt danach sofort einen Bola-Treffer ab, der aber erst nach einer Sekunde zündet – diese Zeit nutzt die Jägerin, um mit einer Rückwärtsrolle mehr Abstand zu den Feinden zu gewinnen und einige Granaten zu schleudern. Flink, taktisch, cool.

HÄUFIGE FRAGEN ?!

Wann erscheint das Spiel endlich?
Ja, viele Fans warten schon sehr lange auf **Diablo 3**. Und das wird wohl leider auch noch eine ganze Weile so bleiben – mit einem Release 2011 rechnet niemand mehr. Sicher ist nur eines: Mehrere Monate vor dem Release des Spiels wird es eine Beta geben.

Wie weit ist die Entwicklung?
Laut Blizzard ist mehr als die Hälfte der Inhalte fertiggestellt. Beispielsweise ist es bereits möglich, von Anfang bis Ende durch die Spielwelt zu laufen, auch wenn viele Abschnitte noch sehr grob und roh aufgebaut sind. Obwohl also die meisten Kernfeatures von **Diablo 3** implementiert wurden, hat Blizzard noch viel Arbeit vor sich.

Wird die Blizzcon-Demo später noch zum Download angeboten?
Nein, Blizzard veröffentlicht generell keine Messe-Demos. Bis zur geplanten Beta wird es – abgesehen von Spielemessen wie der Gamescom – bis auf Weiteres auch keine andere Möglichkeit geben, um **Diablo 3** vorab anzutesten.

Verlangt Diablo 3 Online-Gebühren?
Das ist nicht entschieden. Blizzard wird für jede Region ein eigenes Bezahlmodell anbieten. Wir vermuten: **Diablo 3** erscheint hierzulande ohne Gebühren als ganz normale Boxed-Version, so wie der Vorgänger. Sicher ist aber noch gar nichts!

DIE BLIZZCON-DEMO IM DETAIL

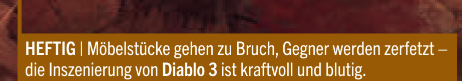
30 Minuten Spielzeit in Bildern: Hier sehen Sie die wichtigsten Ereignisse der Blizzcon-Probefassung.

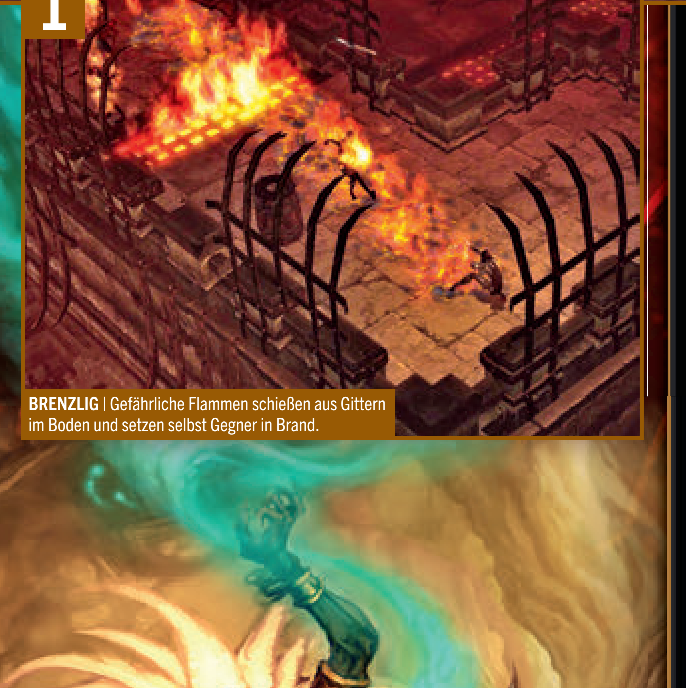
2

WANDEL | Kultisten stellen sich im Kreis auf und verwandeln sich kurz darauf in Halbdämonen – hier ist Tempo gefragt.

3

HEFTIG | Möbelstücke gehen zu Bruch, Gegner werden zerfetzt – die Inszenierung von **Diablo 3** ist kraftvoll und blutig.





1

BRENZLIG | Gefährliche Flammen schießen aus Gittern im Boden und setzen selbst Gegner in Brand.



DIE DEMO

Ein Highlight der diesjährigen Blizzcon: Alle Messe-Besucher durften die neue Probeversion antesten – exklusiv und nur vor Ort, denn Blizzard hat nicht vor, diese Demo später zum Download anzubieten.

Rund 30 Minuten benötigte man zum Durchspielen der Schnupperfassung, insofern man alle Gänge erforschen, alle Gegner bekämpfen und alle Schatztruhen plündern wollte. Die Demo entführte unsere Dämonenjägerin in ein bedrohlich rot ausgeleuchtetes Gewölbe: Rauchschwaden durchzogen die Luft, Leichenteile pflasterten die Gänge, Flammen zischten aus Öfen. 1 Unser Blick wanderte zunächst ins Questlog, wo wir bereits einen Auftrag vorfanden: „Kämpfe dich durch Leorics Hallen der Qualen" und darunter das Bonusziel „Töte den Kultisten-Großinquisitor".

Leoric – ein Name, den **Diablo**-Fans noch aus dem ersten Spiel kennen: Einst war er ein Monarch, der von einem Hohepriester namens Lazarus in den Wahnsinn getrieben wurde. Er ließ daraufhin die Bewohner des Dorfes Tristram abschlachten und sein Sohn Albrecht diente als Wirtskörper für Diablos Reinkarnation. In **Diablo 3** erfährt man nicht nur mehr zu dieser tragischen Geschichte, sondern man wird auch Leoric selbst antreffen – er taucht später im Spiel erneut als Skelettkönig-Bossgegner auf. (Obendrein ziert er unser schickes Heft-Cover!). In der diesjährigen Blizzcon-Demo hatten wir jedoch nicht mit Leoric, sondern mit anderen Gegnern zu kämpfen: Zombies krochen uns entgegen, Monster kesselten uns ein, wahnsinnige Kultisten 2 verwandelten sich murmelnd in pfeilschnelle Halbdämonen – perfekte Zielübungen für unsere frisch gebackene Jägerin.

Neben all den Feinden mussten wir aber auch auf Fallen achten, die sich deutlich schöner in die Levels einfügten als noch im Vorgängerspiel. Da loderten etwa Feuerzungen aus dem Boden und erschwerten so das Vorankommen. Auch Gegner wurden in Brand gesteckt, man konnte die Fallen also gegen sie benutzen. Ein weiterer Gang war mit riesigen Klingen gespickt, die regelmäßig auf den Boden sausten. An anderer Stelle krabbelten immerzu Zombies aus feurigen Gruben, da mussten wir schnell einen Schalter betätigen, damit ein Fallgitter herunterkrachte und so die Öffnung versperrte.

Der erste Bosskampf gegen den Inquisitor ließ uns müde lächeln: Der Kultist hetzte uns zwar etliche Anhänger auf den Hals, doch wir feuerten einfach alles ab, was unser Arsenal hergab. 3 Möbel, Fässer und Folterbänke gingen in dem Effektgewitter krachend zu Bruch, der Raum war binnen Sekunden mit Leichen gepflastert. Trotz unseres niedrigen Levels fühlten wir uns ganz schön mächtig, als wir die gesamte Gegnerschar ruck, zuck leblos klickten. Blizzard hat hier noch einmal deutlich an der Action-Schraube gedreht, die Kämpfe sind größer, schneller und wuchtiger als im Vorgängerspiel!



FRISCHLUFT | Ein kurzer Abstecher in der Demo führt unseren Helden über eine schön gestaltete Brücke.

In der Blizzcon-Demo konnte man ein besonders seltenes Item finden – ein Geschenk mit Schleife. Wer so eines erbeutete, musste nur einen Blizzard-Mitarbeiter in der Nähe darauf ansprechen und bekam dafür ein signiertes **Diablo**-Poster überreicht.

TRAGISCH | In einer Erinnerungssequenz beobachten wir die Enthauptung von König Leorics Frau.

FINALE | Die Demo endet mit einem wahren Ansturm kleinerer Dämonen, die von einem riesigen Gefängniswärter-Untoten angeführt werden.

Nach dem Inquisitor verließen wir den Dungeon und gelangten an die Oberfläche. Ein NPC, der Händler Kyr, sprach uns dort an – wir sollten ihm helfen, einen Übeltäter namens Dargon zu killen. 4 Kyr kämpfte ab da für einige Minuten selbstständig an unserer Seite. Wir überquerten eine Brücke, mit waberndem Nebel und rauschendem Wasserfall darunter stimmungsvoll in Szene gesetzt.

Dargon erwartete uns nur einige Meter weiter, er schützte sich mit einer magischen Aura und beschwor kräftige Dämonen – ein weiterer Mini-Bosskampf, der uns nur wenige Klicks abverlangte. Dargons Tod fiel ordentlich blutig aus, wie eigentlich die meisten Sterbeanimationen in der Demo. **Diablo 3** ist brutal, oh ja, aber auch stark überzeichnet – was da an Blut spritzt, dürfte Jugendschützer wohl eher amüsieren als entsetzen.

Unser Spielweg führte uns in ein bedrückendes Gefängnis, den zweiten Dungeon der Demo. Hier zeigten sich erstmals Anzeichen dafür, dass **Diablo 3** tatsächlich mehr Story-Elemente als sein Vorgänger bieten wird. Als wir etwa einige Bücherregale plünderten, stießen wir auf Notizen von Leoric. Seine mit vibrierender Stimme vorgetragenen Gedankengänge wurden automatisch in einem kleinen Audio-Player abgespielt und ließen sich jederzeit pausieren oder abbrechen. Natürlich ist das im Grunde nichts Besonderes – doch es verfehlt seine atmosphärische Wirkung nicht und lenkt zudem nicht von der Action ab.

Schließlich trafen wir auf den Geist von Asylla, der toten Ehefrau des Königs Leoric. Sie bat uns, das Gefängnis nach sechs gequälten Seelen abzusuchen, um sie zu befreien. Während wir uns umsahen, stießen wir auf einen Raum, wo automatisch eine kurze geskriptete Sequenz ablief, direkt in Spielgrafik und ohne uns die Kontrolle zu entziehen. Wir sahen eine Art Rückblick auf vergangene Ereignisse: Der durchgedrehte König Leoric war da, neben ihm der böse Lazarus und – eingespannt in eine Guillotine – die traurige Asylla. Sie flehte um ihr Leben, doch Leoric, von Lazarus in den Wahn getrieben, zeigte keine Gnade – er ließ seine Frau enthaupten. 5 Szenen wie diese polstern die Story aus und schlagen eine elegante, wenn auch grausame Brücke zu den Vorgängern.

Der Rest der Demo verlief zwar etwas unspektakulär, machte aber trotzdem Spaß: Wir fetzten durch den Zellentrakt, befreiten die sechs Geister, besiegten zig Skelette, klaubten massig Beute auf. **Diablo**-Feeling durch und durch! Schließlich erhielten wir noch den Auftrag, uns den Schlüssel des Gefängnisaufsehers zu erkämpfen, um ein letztes Tor aufzuschließen. Ihn zu finden war leicht, denn sein Standort war deutlich auf der Übersichtskarte vermerkt, die man wieder im Vollbild einblenden darf. Da verläuft sich garantiert niemand. Der Aufseher war nur ein übergroßer Untoter, der eine ganze Horde an Untergebenen befehligte. 6 Diese Schlacht war schnell entschieden, vielleicht zu schnell – am Balancing wird Blizzard noch arbeiten müssen.

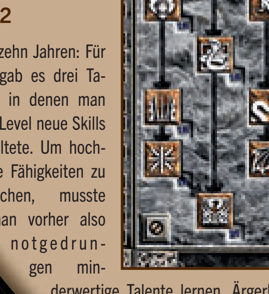
TALENTE UND RUNEN: IRRE VIELFALT

Auf der Blizzcon probierten wir erstmals das neue Skill-System aus – und sind begeistert!

Krasse Änderung gegenüber dem Vorgänger: Es gibt keine Talentbäume in **Diablo 3**. Stattdessen werden im Spielverlauf sieben Slots für Talente freigeschaltet; Level 60 ist die höchste Stufe. Nach jedem Levelaufstieg kann man entweder eine neue Fähigkeit lernen – es gibt etwa 30 Stück pro Klasse – oder aber man verbessert einen bereits vorhandenen Skill. Der Vorteil dieses Systems: Anders als bei Talentbäumen muss man nun keine Punkte mehr auf unerwünschte Fähigkeiten verschwenden, um stärkere Talente freizuschalten. Alles, was man lernt, soll auch einen Nutzen haben!

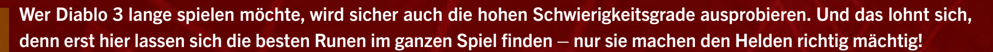
Besonders wichtig sind dabei die Runensteine, die man in alle Skills einsetzen und jederzeit wieder entfernen kann. Runen gibt es in fünf Sorten – Alabaster, Crimson (Purpur), Indigo, Gold und Obsidian. Man findet sie als ganz normale Beutestücke bei besiegten Gegnern oder in Truhen, und jede hat einen anderen Effekt auf ein Talent. Ein Beispiel: Der simple Froschzauber des Hexendoktors schleudert nur ein paar Kröten in Richtung Gegner. Je nach eingesetzter Rune verwandelt sich dieser Spruch aber in einen Echsenregen, in einen Schwarm brennender Kröten oder sogar in einen Riesenfrosch, der Feinde verspeist und nur die Beute zurücklässt. So verhält es sich mit allen Talenten – man findet eine neue Rune, setzt sie mit einem Klick flott in einen Skill ein und probiert ganz einfach aus, welchen Effekt das magische Steinchen hat.

RUNEN UND TALENTE IN DIABLO 2



So war es vor zehn Jahren: Für jede Klasse gab es drei Talentbäume, in denen man Level für Level neue Skills freischaltete. Um hochstufige Fähigkeiten zu erreichen, musste man vorher also notgedrungen minderwertige Talente lernen. Ärgerlich! Runen wurden in **Diablo 2** genauso wie Edelsteine in Sockel eingesetzt, um so die Werte von Items zu verbessern, was rückblickend ziemlich unspektakulär erscheint. Auf Talente hatten sie keinerlei Einfluss.

Die Hydra des Zauberers: Ohne Rune (links) spuckt sie Feuerbälle auf ihre Gegner, mit einer Rune (rechts) jedoch wird sie zur Arkan-Hydra und verschießt magische Projektile.



Wer Diablo 3 lange spielen möchte, wird sicher auch die hohen Schwierigkeitsgrade ausprobieren. Und das lohnt sich, denn erst hier lassen sich die besten Runen im ganzen Spiel finden – nur sie machen den Helden richtig mächtig!

Runen gibt es nicht nur in fünf Sorten, sondern auch noch in jeweils sieben verschiedenen Qualitätsstufen. Das ist ein cleverer Einfall der Entwickler, denn nur Runen der ersten drei Ränge droppen im leichten Schwierigkeitsgrad, die restlichen erhält man erst in den beiden kniffligeren Stufen. Da die Runen auf höheren Rängen aber auch deutlich stärkere Effekte haben und Skills damit drastisch aufwerten, gibt es somit auch für hochstufige Spieler noch viele Anreize, ihre Charaktere weiterzuentwickeln und ihre Spielweisen bis in die hohen Levelstufen anzupassen.















NORMAL – Steinrunen
Im normalen Schwierigkeitsgrad findet man nur Runen in den ersten drei Qualitätsstufen. Diese werden als Steinrunen bezeichnet und verändern die Wirkung von Talenten bereits enorm.

SCHWER – Silberrunen
Ab der zweiten Schwierigkeitsstufe erbeutet man auch hochwertige Silberrunen mit den Levels 4 und 5.

ALPTRAUM – Goldrunen
Runen der besten Qualität gibt es nur im dritten und härtesten Schwierigkeitsgrad. Ein Ansporn für Profis!

TRAITS: PASSIVE EIGENSCHAFTEN

Zusätzlich zu den Skills, den Runen und den Zaubern gibt's noch eine weitere Spielmechanik, dank der man seinen Helden individuell ausbauen darf.

Bekanntermaßen wird es in **Diablo 3** nicht möglich sein, nach einem Levelaufstieg die Basisattribute (Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Willenskraft) zu steigern, dies geschieht automatisch. Das heißt aber nicht, **Diablo 3** würde zu einem Casual-Spiel mutieren – im Gegenteil. Blizzard baute nämlich dafür die Traits ein. Traits sind passive, mehrstufige Eigenschaften, die man alle paar Levels steigern kann. Es gibt viele davon und die meisten sind speziell auf eine Klasse zugeschnitten: Will man etwa einen besonders stabilen Barbaren haben, so steigert man den entsprechenden Trait um ein paar Punkte. Soll es hingegen eher ein schneller Kämpfer werden, gibt es auch dafür einen Trait. Und so weiter. Das Coole: Ein Trait-Bonus fällt grundsätzlich gewaltig aus, 20 Prozent mehr Lebenspunkte, 40 Prozent mehr Rüstungskraft – Zahlen in dieser Größenordnung. So entstehen vielfältige Charaktere, die nicht streng von ihren Basisattributen abhängig sind.



ZAUBER (CHARMS) IN DIABLO 2



Erst das Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction** führte Zauber in das Spiel ein. Sie belegten – je nach Qualität – ein bis drei Felder im Inventar und mussten dort gelagert werden, um dafür einen Bonus zu erhalten. Da das Inventar in **Diablo 2** aber sehr klein war, sorgten Zauber dafür, dass man noch häufiger in die Stadt reisen musste, um Items zu verkaufen.

CHARMS: DIE ZAUBER KEHREN ZURÜCK

Aus Diablo 2 zwar schon bekannt, aber stark verbessert: Charms spielen auch in Diablo 3 eine wichtige Rolle.

Bis kurz vor der Blizzcon 2010 galt es als unwahrscheinlich, dass die Charms (unglücklich als „Zauber" übersetzt) aus **Diablo 2: Lord of Destruction** auch in **Diablo 3** auftauchen werden. Der Grund: Blizzard wollte nicht, dass man Items ständig im Inventar herumtragen muss, um einen Bonus zu erhalten – vielen Spielern war das nämlich zu nervig. Nun ist aber klar: Die Charms gibt es in **Diablo 3** sehr wohl, allerdings trägt man sie tatsächlich nicht mehr im Inventar. Stattdessen setzt man sie flexibel in einen Talisman ein, für den im Spielverlauf mehr und mehr Slots freigeschaltet werden. Charms sollen in erster Linie Basisattribute steigern und leicht verständliche Boni bieten, beispielsweise +5 Stärke. Auch damit gleichen die Entwickler also den Umstand aus, dass die vier Basisattribute (Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit, Vitalität) nicht mehr von Hand gesteigert werden können. Man bleibt dank Charms sogar flexibler als zuvor und kann falsch geskillte Builds komplett vermeiden.

Foto: Felix Schütz

◀ **IM DETAIL** | Ein von uns abfotografiertes Poster auf der Blizzcon ist der bislang einzige Bildbeweis: Der Talisman für die Zauber-Steinchen befindet sich im Inventar links von den typischen Ausrüstungsslots.



BEKLEMMEND | Bereits vor zwei Jahren durften wir diese traurige Szene spielen: Vor den Toren von Neu-Tristram schaufelt ein Mann menschliche Leichen auf einen Scheiterhaufen, bevor diese sich in Zombies verwandeln. Auch mit solchen geskripteten Szenen will Blizzard die Story vorantreiben.

RIESIGE CHARAKTERVIELFALT

Es ist eine überwältigende Zahl: Laut Blizzard soll es pro Klasse rund 97 Milliarden (!) Talentkombinationen geben. Ob diese Angabe wirklich zutrifft oder doch ein wenig übertrieben ist, sei mal dahingestellt. Sicher ist jedenfalls, dass die Charaktervielfalt wirklich verboten groß ist. Das gelingt den Entwicklern über das bekannte Runensystem, das wir auf der Blizzcon erstmals in einer fortgeschrittenen Version ausprobieren durften. Der Grundgedanke: Jedes Talent – pro Klasse sind etwa 30 eingeplant – lässt sich mit magischen Runen verändern. Man setzt die Steinchen einfach in den dafür vorgesehenen Slot ein und schon wird aus einem Elektro-Zauber ein Kettenblitz, eine Schock-Aura oder ein handfester Gewittersturm. Fünf Runen gibt es, und diese in je sieben Rängen – das dürfte experimentierfreudige Spieler gehörig entzücken, zumal man Runen auch jederzeit wieder aus Talenten entfernen darf. Damit das aber nicht zu unübersichtlich wird, wählt der Spieler nur sieben aktive Talente für seinen Charakter. Talentbäume gibt es zudem nicht mehr, stattdessen werden mit der Zeit einfach neue Skills freigeschaltet, die man dann entweder lernen oder ignorieren kann. Und wenn man sich beim Levelaufstieg doch mal verzettelt, darf man seinen Charakter auch umskillen – dazu findet man spezielle Bücher, mit denen sich Punkte zurückgewinnen und umverteilen lassen.

Hinzu kommt ein neues Trait-System. Traits sind passive Boni, die man alle paar Levelaufstiege steigern darf und die mächtige Vorteile verleihen – auf diese Weise soll man seine Klasse schnell und verständlich spezialisieren können. Wer beispielswise eine Eiszauberin wünscht, steigert dafür den Eis-Trait. Wer die Dame jedoch eher auf Teleportation und Flammenmagie skillen möchte, wählt eben die dazu passenden Eigenschaften. Simpel.

Dazu gab Blizzard bekannt, dass die aus **Diablo 2: Lord of Destruction** bekannten Zauber (Charms) wieder in **Diablo 3** auftauchen werden. Diesmal platziert man sie allerdings in einem Talisman, einer Art Mini-Inventar. Zauber steigern vor allem Basisattribute, etwa Stärke oder Geschicklichkeit. Damit gleichen die Entwickler auch den Umstand aus, dass man diese Attribute nicht mehr selbst steigern darf – das dürfte selbst kritische **Diablo 2**-Fans ein wenig milde stimmen.

Bedenkt man das Zusammenspiel all dieser neuen Spielebenen sowie das neue Handwerkssystem, das Blizzard erst im August enthüllt hat, dürfte kein Zweifel mehr bestehen: In **Diablo 3** wird man seine Charaktere vielfältiger entwickeln können als noch im Vorgänger. Das verspricht massig Langzeitmotivation für all jene Spieler, die gerne und ausgiebig an ihrem Charakter schrauben.

DIE BEKANNTEN KLASSEN

Auch wenn die Blizzcon 2010 ganz im Zeichen der Dämonenjägerin stand, gab's doch auch Neuigkei-

EDELSTEINE: DER NEUE SAMMELWAHN

Edelsteine dienen der Verbesserung von Ausrüstung und erfüllen den gleichen Zweck wie in Diablo 2. Allerdings gibt es diesmal viel, viel mehr von ihnen!

Der Juwelier in Diablo 3



Ein Smaragd der Stufe 3 im Detail: Je nachdem, in welches Item er eingesetzt wird, bewirkt er andere Boni. Bei einem Juwelier kann er außerdem jederzeit wieder entfernt oder mit anderen Smaragden zu hochwertigen Versionen verschmolzen werden. Jeder Edelstein bleibt also das gesamte Spiel über relevant!

Nur die ersten fünf Qualitätsstufen von Edelsteinen findet man bei besiegten Gegnern beziehungsweise in Schatztruhen und Behältern.

Edelsteine der Qualitätslevels 6 bis 14 kann man nur erhalten, indem man sie beim Juwelier miteinander verschmelzen lässt. Um die besten Klunker im Spiel zu erhalten, braucht es eine große Menge an Steinen – sammelwütige Spieler können sich damit lange Zeit beschäftigen.

Wie schon in **Diablo 2** besitzen manche Waffen, Schilde und Rüstungsteile einen oder mehrere Sockel – das sind Steckplätze, in denen man Edelsteine (englisch: Gems) platzieren kann. Es gibt sechs Arten von Edelsteinen; abhängig von der gewählten Sorte und der Art des zu verbessernden Items fallen die Effekte unterschiedlich aus. Beispiel: In Waffen eingesetzt verleiht ein grüner Smaragd einen Bonus auf Zaubergeschwindigkeit, in einem Schild hingegen sorgt er für zusätzliche Geschicklichkeitspunkte. Das Besondere in **Diablo 3:** Anders als im Vorgänger gibt es Edelsteine nicht mehr in fünf, sondern in stolzen 14 Qualitätsstufen! Dabei lassen sich nur Steine der ersten fünf Stufen bei besiegten Gegnern oder in Behältern finden. Steine ab dem sechsten Level müssen hergestellt werden – sammelfreudige Spieler spitzen jetzt besser die Ohren!

Der Juwelier ist für Edelsteine zuständig – zusammen mit dem Schmied und dem Mystiker bildet er das Handwerker-Trio, das der Spieler in jeder Stadt antrifft. Beim Juwelier lassen sich Edelsteine der gleichen Qualitätsstufe zu hochwertigeren Exemplaren verschmelzen. Das allein ist aber nicht cool genug, daher hat der Juwelier noch ein zweites Talent: Er kann Edelsteine auch aus Sockeln entfernen – sowohl das Item als auch der Stein bleiben dabei erhalten! Bedeutet also: Man kann all seine Steine nach Lust und Laune nutzen und in Items einsetzen. Will man sie später austauschen oder verschmelzen, so marschiert man einfach zum Juwelier.

ten zu den vier anderen Klassen. So verwendet nun jede von ihnen ein eigenes Ressourcensystem.

Der Hexendoktor setzt nach wie vor auf klassisches Mana für seine Voodoo-Magie, dargestellt durch die bekannte blaue Kugel am unteren Bildschirmrand. Mana regeneriert sich von allein; ist es verbraucht, muss der Doktor seine Angriffe zügeln, bis es sich erholt hat. Zu seinen Fähigkeiten hat er unter anderem den Spirit Walk hinzugewonnen, damit wird er kurzzeitig zum Geist, schleicht sich so unbeschadet an Gegnern vorbei. Das sollte ihm vor allem in den frisch enthüllten PvP-Arenen (mehr dazu auf der Seite rechts) nutzen, da er sich seinen Kontrahenten so gefahrlos nähern kann.

Anstelle von Mana nutzt der Barbar ein Wutsystem. Wutpunkte, dargestellt durch eine orange leuchtende Kugel, bauen sich bei erfolgreichen Angriffen und kassierten Treffern auf. Der Barbar braucht Wut, um manche seiner mächtigsten Skills einzusetzen, daher fühlt er sich inmitten von Handgemengen auch am wohlsten. Zwischen den Kämpfen baut sich Wut allerdings automatisch wieder ab, ein nachteiliger Effekt, der sich aber mit einem entsprechenden Trait spürbar mildern lässt. Obendrein hat der Barbar nun die Möglichkeit, auf hohen Levelstufen einige Geister-Krieger an seine Seite zu beschwören.

Auch beim Mönch kommt ein neues System zum Einsatz, er hortet im Gefecht nun Geistpunkte (Spirit) für seine Spezialtalente an. Anders als Wut geht Spirit zwar nicht mit der Zeit verloren, allerdings bauen sich die Punkte auch nur dann auf, wenn der Glaubenskrieger gezielte Kombinationsattacken gegen seine Feinde anbringt. Auch der Mönch hat natürlich neue Fähigkeiten hinzugewonnen – Blizzard demonstrierte etwa, wie er eine riesige Kirchenglocke beschwor und diese physikalisch korrekt in Richtung seiner Gegner kickte. Das wirkte fast ein bisschen schrill.

weiter auf Seite 40

DETAILS FÜR DIABLO-FANS!

Sie haben Diablo 2 oder vergleichbare Titel ausgiebig gespielt? Prima! Dann dürften Sie Details wie diese hier sicher interessieren, denn die sind vor allem für Genre-Kenner interessant.

TALENTPUNKTE UMVERTEILEN

In **Diablo 3** wird man seine Talentpunkte umverteilen können. Dazu findet man gelegentlich sogenannte „Tomes of Reversal" (Wälzer der Umkehrung). Einmal benutzt, setzen sie die verteilten Punkte eines Talentes zurück. Wahrscheinlich lässt sich das Buch auch auf bereits verteilte Trait-Punkte anwenden.

OHNE STADTPORTAL!

Eine wichtige Änderung gegenüber **Diablo 2**: Im dritten Teil findet man keine Stadtportalzauber mehr! Stattdessen gibt es Checkpoints, an denen man in die Stadt reisen darf. Es ist also nicht mehr möglich, aus einem Kampf zu flüchten – gut fürs Balancing! Zudem muss man eh nur noch selten in die Stadt – da man Items nun auch jederzeit in Rohstoffe zerlegen darf, ist das Inventar nur noch selten überfüllt.

UNTERWEGS VERKAUFEN: DIE SCROLL OF WEALTH



In **Diablo 3** gibt es keine Stadtportale mehr, also besucht man Städte seltener als im Vorgänger. Wer aber trotzdem gern auch zwischendurch Items verkaufen will, kann dies tun – regelmäßig findet der Spieler Schriftrollen des Reichtums, die man einmalig auf ein Item anwenden kann. Der Effekt: als würde man das Item bei einem Händler verkaufen.

DER PVP-MODUS

Eine der interessantesten Enthüllungen auf der diesjährigen Blizzcon: die PvP-Arenen in Diablo 3.



MATCH | Die Teams werden durch blaue und rote Ringe markiert, damit man im Getümmel nicht den Überblick verliert.

Schon in Diablo 2 waren Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (kurz: PvP) ein netter Zeitvertreib. Doch das System hatte trotz seiner Beliebtheit unter hochstufigen Spielern auch deutliche Schwächen. **Diablo 2** war eben nicht auf Spielerduelle zugeschnitten! Ähnliches lässt sich über **Diablo 3** sagen – es ist und bleibt in erster Linie ein Koop-Spiel, seine Mechanik eignet sich kaum für ausgetüftelte Turnierspiele oder dergleichen. Daher spielt PvP in **Diablo 3** auch nur eine kleine Rolle. Damit die Spielerkämpfe aber fairer und spannender ablaufen als im Vorgänger und gleichzeitig nicht das eigentliche Spielerlebnis belasten, greift Blizzard zu einem einfachen Mittel: PvP-Gefechte finden in **Diablo 3** ausschließlich in eigenen, vom Hauptspiel abgetrennten Bereichen statt – den Arenen.

Dort treten Spieler einzeln oder in Teams gegeneinander an, bis zu vier Spieler pro Gruppe sind derzeit möglich, über größere Mannschaften wird noch nachgedacht. Anders als der Großteil der Levels in **Diablo 3** sind die kleinen Arenen nicht zufallsgeneriert, sie wurden stattdessen von Hand designt. Was nicht bedeutet, dass die Demo-Arena, die man auf der Blizzcon spielen durfte, übermäßig aufregend war: ein Raum, in dem die Kontrahenten aufeinander losstürmten, viel mehr gab's dort noch nicht zu sehen. Ob das so bescheiden bleibt, wollten wir von Blizzard wissen. Nein, das bleibe nicht so, gab man uns als Antwort, das fertige Spiel soll im PvP mehr Arenen, Spielmodi und Ideen bieten als die frühe Blizzcon-Probeversion.

PvP-Gefechte sind rasant, ausgelassen und nehmen sich nicht allzu ernst: Gerade wenn Zauberer und Hexenmeister ihre Blitzgeschosse und Feuerattacken durch die Gegend ballern, rumst es derart effektgewaltig auf dem Bildschirm, dass man kaum noch den Überblick behält. Trotz aller Action ist aber auch Taktik gefragt. Beispielsweise besitzen alle Klassen nun Fähigkeiten, um Distanzen zum Gegner abzukürzen. Der Barbar etwa zieht Feinde mit einem Haken zu sich heran, ein neuer Skill, der im normalen Hauptspiel zwar nützlich, aber nicht entscheidend ist. Anders im PvP, hier ist das Haken-Manöver fast schon unentbehrlich! Denn erst im Nahkampf kann der Barbar all seine Stärken ausspielen. Solche neuen Talente bringen also mehr Tempo und Bewegung in den PvP. Zudem besitzen alle Klassen nun Talente, um ihre Gegner zu behindern, etwa Verlangsamungs- oder Gifteffekte. Damit das aber nicht zu frustrierend für den Getroffenen wird, gibt es gegen solche Manöver auch entsprechende Konterfähigkeiten, mit denen sich die Effekte wieder abschütteln lassen.



TAKTISCHES CHAOS | Bei der Fülle an Skills pro Klasse kann Blizzard kein perfektes Balancing garantieren. Und das muss auch nicht sein.

In den Arenen verwendet man nur die selbst erstellten und erspielten Charaktere aus dem Einzelspieler- beziehungsweise Koop-Modus. Das bedeutet also: Es gibt keine vorgefertigten Helden, keine Archetypen, die man nutzen könnte, um ein perfekt ausbalanciertes Turnierspiel abzuhalten. „E-Sport ist überhaupt kein Thema für uns", erklärt Jay Wilson, der Lead Designer von **Diablo 3**. Damit meint er: Der PvP-Modus muss gar nicht perfekt ausbalanciert sein, völlige Chancengleichheit ist im Fall von **Diablo 3** keine selbst auferlegte Pflicht für Blizzard. Ganz im Gegensatz zu Spielen wie **Starcraft 2**, wo perfektes Balancing absolut entscheidend ist!

Natürlich möchten die Entwickler aber doch alle Klassen und Fähigkeiten so fair wie möglich ausbalancieren. Beispielsweise besitzt jedes Talent grundsätzlich zwei Datensätze an Eigenschaften – das gibt den Entwicklern die Freiheit, eine Fähigkeit eigens für den PvP anzupassen, während sie im PvE-Hauptspiel unangetastet bleibt. Beispiel: Ein Kettenblitz der Zauberin macht im normalen Spielbetrieb vielleicht 15 Schadenspunkte, im PvP jedoch nur 10 – aus Balancing-Gründen. Doch bedenkt man die unzähligen Individualisierungsmöglichkeiten des Spiels, so ist es schlichtweg nicht möglich, absolute Fairness zu erreichen – das weiß auch Blizzard. Damit es im PvP trotzdem möglichst frustfrei zugeht, wird auch **Diablo 3** ein Matchmaking-System über die Battle.net-Plattform nutzen, ähnlich wie in **Starcraft 2**. Dadurch sollen nur Spieler auf dem ungefähr gleichen Level gegeneinander antreten.

Was hat man überhaupt davon, sich in die Arenen zu stürzen? Vor allem Spaß, denn das ist die Hauptsache. Durch PvP-Matches steigt man zwar in einer Rangliste auf und erhält Achievements und dergleichen, doch handfeste Belohnungen wie Items, Gold oder Erfahrungspunkte gibt's dafür nicht – diese Dinge sind einzig und allein dem PvE-Spiel, also dem Solo- oder Koop-Modus vorbehalten.

HARDCORE-MODUS

Wie schon in **Diablo 2** hat man auch im dritten Teil die Option, bei der Erstellung eines Helden das Häkchen „Hardcore-Charakter" anzuklicken. Bedeutet: Wenn dieser Held das Zeitliche segnet, ist und bleibt er tot. Für immer, ohne Ausnahme, da nützt dann auch kein Betteln oder Flehen. Hardcore-Charaktere sind auch für PvP zugelassen – nur für absolute Profis empfohlen!

GEMEINSAME TRUHE

Die Fans verlangten danach, Blizzard baute es ein: Hat man mehrere Charaktere pro Account erstellt, so teilen sie sich den Lagerplatz in der Truhe – das heißt, alle Charaktere können auf die Truhe zugreifen! „Mules" (das sind Charaktere, die nur zum Lagern und Transport von Items gedacht sind) werden damit überflüssig.

DAUERHAFT GESPEICHERTE CHARAKTERE

Diablo 3-Charaktere werden niemals gelöscht, egal wie lange Sie sich nicht mehr in Ihrem Battle.net-Account eingeloggt haben. Sie können das Spiel also auch über Jahre ignorieren und werden trotzdem niemals ihre alten Helden verlieren. Das trifft aber natürlich nicht auf Cheater zu – hier dürfte Blizzard bekanntermaßen auch mal hart durchgreifen.

LEVELGRENZE BEI STUFE 60

In **Diablo 3** kann man seinen Helden nur bis maximal Level 60 trainieren. Bei **Diablo 2** war erst bei Stufe 99 Schluss. Damit hält sich Blizzard die Option offen, die Levelgrenze in den Jahren nach dem Release über Patches oder mit Add-ons anzuheben.



FINSTER | Trotz kräftigerer Farben versprüht **Diablo 3** die gleiche düstere Stimmung wie sein Vorgänger.



TÖDLICH | Der Hexendoktor hat seinen Blasrohr-Skill mit einer Rune aufgewertet – es verschießt nun keine Pfeile, sondern feuert ganze Giftschlangen ab.

Selbst der Zauberer nutzt kein Mana mehr, stattdessen verwendet er Arkane Macht – was im Grunde so wie schnell regenerierendes Mana funktioniert. Sogar Blizzard konnte uns nicht genau erklären, was daran eigentlich so besonders sein soll. Die Entwickler hatten nämlich mal eine andere Ressource für den Zauberer geplant, von einem „Instabilitätssystem" war da die Rede. Nun scheint Blizzard aber nicht so genau zu wissen, was die Arkane Macht eigentlich tun soll. Daher rechnen wir damit, dass sich dieses System noch einmal ändern wird. Was aber nicht heißen soll, der Zauberer würde unfertig wirken! Im Gegenteil, er gefiel uns beim Anspielen sogar am besten, denn er beherrscht nicht nur die grafisch coolsten Attacken, sondern spielte sich auch besonders vielseitig: Feindliche Distanzangriffe verlangsamte er mit seiner schimmernden Zeitblase, Monstergruppen fror er dank Frostnova kurzerhand ein und seine magischen Geschosse teilten massig Schaden aus, sobald man sie mit einer starken Rune verbessert hatte. Zwar erschien uns der Magier noch übermäßig stark, doch Blizzard hat ja noch viel Zeit, um ihn vernünftig auszubalancieren.

DIE GRAFIK

Hier hat sich seit der Ankündigung des Spiels kaum etwas getan: Das Spiel mag technisch zwar nicht topmodern sein, wirkte aber – typisch Blizzard – trotzdem enorm stimmungsvoll. Wenn die Zaubereffekte krachend, die Animationen detailverliebt und die Gegner raffiniert gestaltet sind, dann fallen unscharfe Texturen und die etwas polygonarme Umgebung eben kaum noch auf. Richtig gut haben uns auch wieder die Physik-Effekte gefallen, dank denen Trümmer und Gegner ordentlich durch die Gegend wirbeln und die Action noch dynamischer wirkt.

Diablo 3 spielt sich also nicht nur erstklassig, sondern es sieht auch richtig schön aus – ach, wenn es doch nur schon fertig wäre! ❑

INTERVIEW MIT **JASON REGIER** UND **KEVIN MARTENS**

„Wir arbeiten ohne Ende daran, es so fair wie möglich zu machen."

PC Games: Na kommt, raus damit: Wann endlich erscheint **Diablo 3**?
Martens: „Wenn's fertig ist. Das ist die echt einzige Antwort, die wir geben dürfen."
PC Games: Na schön. Wie weit seid ihr ungefähr mit der Fertigstellung?
Martens: „Wir halten uns nicht zurück, wenn's um so etwas wie Prozentangaben geht. Es ist einfach so, dass wir so oft iterieren (Arbeitsschritte wiederholen, Anm. d. R.). Jedes Mal, wenn du denkst, du hast etwas und bist zufrieden damit, heißt das entweder, du hast es wirklich geschafft oder du musst es komplett verwerfen und noch einmal ganz von Neuem beginnen."
PC Games: So ähnlich lief's ja auch bei der fünften Klasse. War doch klar, dass es ein Fernkämpfer sein würde. Was hat da so lange gedauert?
Regier: „Wir wussten schon seit Jahren, dass wir so etwas wie einen Ranger haben wollen. Doch es war klar, dass ein einfacher Schütze nicht cool genug wäre. Wir mussten ihm das richtige Thema verpassen, daher auch die Schattenmagie und die Fallen des Dämonenjägers. Das zu entwickeln hat echt ne Weile gedauert. Wir wussten deshalb erst seit etwa einem Jahr, dass es in genau diese Richtung gehen würde."
PC Games: Nun habt ihr so viel Neues auf eurer Blizzcon enthüllt, doch zu den Söldnern gibt es immer noch nichts. Wie steht es da?
Regier: „Wir beschäftigen uns mit dem Konzept und überlegen, was das Beste ist, das wir daraus machen könnten. Darum wollen wir auch noch nichts dazu sagen – es ist einfach noch nichts entschieden."
PC Games: Scheint so, als würde es in PvP-Arenen nicht allzu fair zugehen … warum habt ihr keine vorgefertigten Turnier-Charaktere oder so Ähnliches?
Martens: „Ich glaube, es gehört zu **Diablo** dazu, dass man seinen

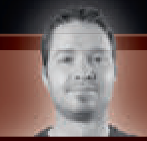


Lead Programmer Jason Regier (links) und Kevin Martens, Lead Content Artist

eigenen PvE-Helden nutzt und weiterentwickelt. Ich meine, wir haben mit vorgefertigten Charakteren herumexperimentiert, klar, doch das gefiel uns nicht wirklich. Wir wollen, dass der Spieler seinen PvE-Helden nutzt! Der Nachteil davon ist natürlich, dass es nicht gebalanced sein wird. Es wird immer eine mächtigere Spielweise geben als deine – bei 97 Milliarden Varianten allein durch Talente und Runen, da ist es einfach unmöglich, das auszubalancieren! Wir könnten unser ganzes Leben darauf verwenden und kämen doch nicht besonders weit. Klar, wir werden ohne Ende daran arbeiten, es so fair wie möglich zu machen. Aber es wird wohl immer jemanden geben, der einen besseren Charakter hat als du."

„Kein Grund zum Zweifeln: Ich glaube, Diablo 3 wird fantastisch."

Felix Schütz



Nun haben Sie (hoffentlich) diesen Artikel gelesen. Und sich dabei bestimmt gefragt: „Hat dieser Jubel-Schütz nicht auch mal was Kritisches zu sagen?" Eben das ist der Punkt: Klar könnte ich behaupten, dass ich die Grafik zu bunt, das Charaktersystem zu wirr und überhaupt das ganze Spielprinzip blöde finde. Doch das wäre nun mal gelogen, und lügen ist nicht fein. Mir hat die Blizzcon-Demo von vorn bis hinten Spaß gemacht, ist einfach so. Worüber also meckern? Runen, Traits, Handwerk – all das macht einen prima Eindruck. Denn damit scheint **Diablo 3** tatsächlich vielfältiger zu werden, so wie es sein soll. Und das Gameplay, das flutscht einfach, man glaubt beinahe, das Spiel käme schon morgen auf den Markt. Nun, das tut es leider nicht. Wir alle müssen uns wohl noch bis 2012 gedulden. Doch ich bin mir sicher: Die Wartezeit mag zwar brutal sein, doch sie wird sich lohnen.

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Unbekannt. Vermutlich erst 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**


USK
12

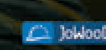
16
www.pegi.info

PC DVD

XBOX 360.

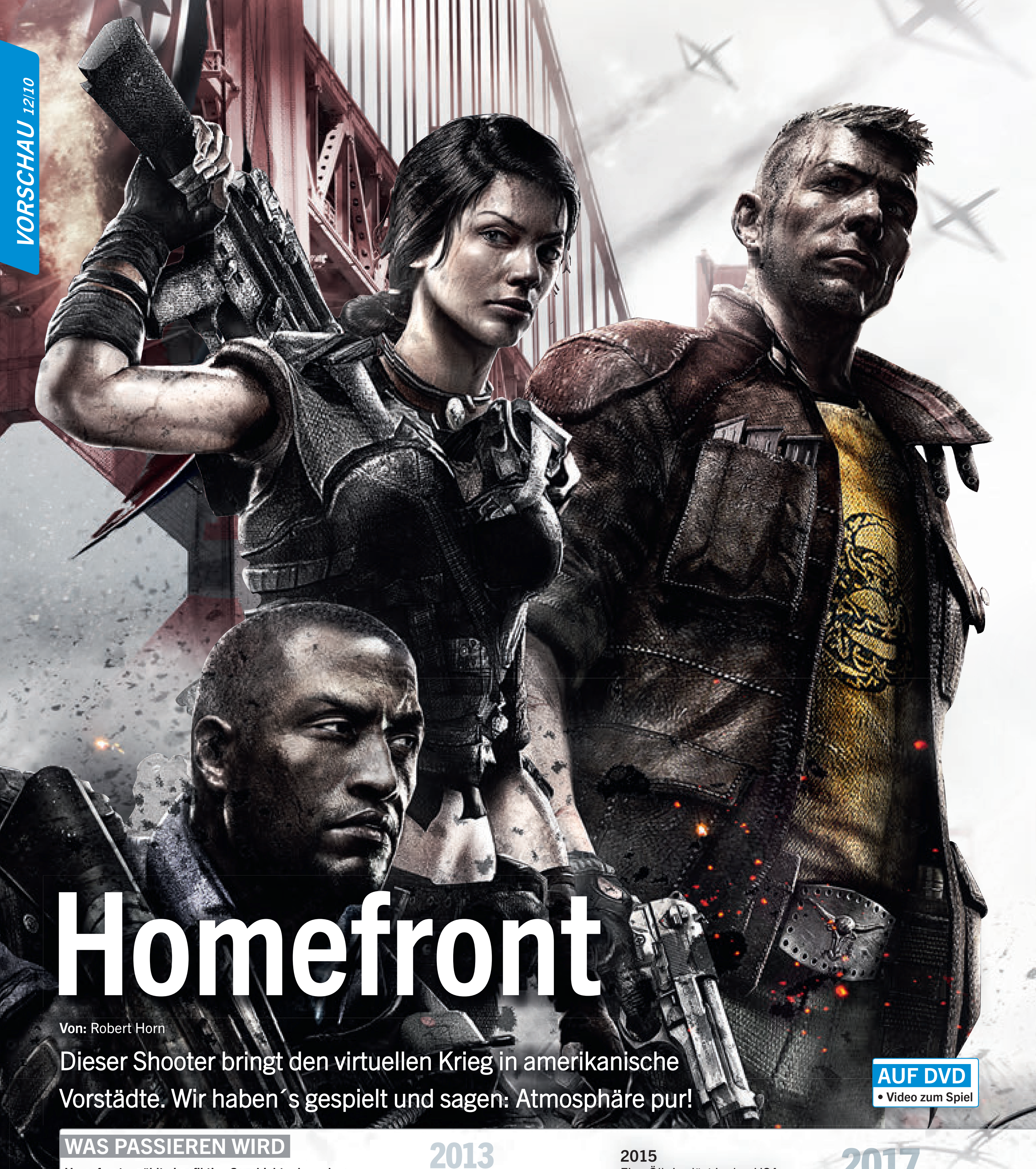
XBOX
LIVE

bvt


JoWooD

EUROVIDEO

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED



Homefront

Von: Robert Horn

Dieser Shooter bringt den virtuellen Krieg in amerikanische Vorstädte. Wir haben´s gespielt und sagen: Atmosphäre pur!

AUF DVD
• Video zum Spiel

WAS PASSIEREN WIRD

Homefront erzählt eine fiktive Geschichte der nahen Zukunft. Eine Chronologie:

2011
Nordkorea weitet sein Raketenprogramm aus und wird von den Vereinten Nationen als Bedrohung eingestuft.

2012
Kim Jong-il, Machthaber der Demokratischen Volksrepublik Korea, stirbt. Sein Sohn, Kim Jong-un, kommt an die Macht.

2013
Nord- und Südkorea vereinen sich. Das Land heißt nun Vereintes Korea.

2015
Eine Ölkrise löst in den USA Proteste und gewaltsame Demonstrationen aus. Die Benzinpreise schnellen in die Höhe.

2017
Die Proteste in den USA nehmen kein Ende. Die Regierung beginnt, die Kontrolle über die Massen zu verlieren.



DER HINTERGRUND | Zwei Jahre nach der Invasion der USA hat Korea ein gnadenloses Regime errichtet und knechtet die Bevölkerung. Ziel der Unterdrücker sind die wichtigen Bodenschätze Amerikas. Und natürlich die Weltherrschaft.

DIE KULISSE | **Homefront** spielt in naher Zukunft, bleibt aber realitätsnah, um ein möglichst wirklichkeitsgetreues Bild einer möglichen Zukunft zu zeichnen. Einige neue, fiktionale Waffen wird es aber geben.

BRAVE NEW WORLD | Szenen wie diese werden Sie in **Homefront** ständig zu sehen bekommen.

Ein Machtgefüge ist erschüttert. Nein, zerstört. Die einstige Großmacht USA, Vorreiter für Demokratie und Freiheit in der Welt, hat einen derben Niederschlag hinnehmen müssen. Amerika wurde besiegt. Gründlich und auf eigenem Boden. Nicht Russland war es, nein, auch keine Nahost-Terrorgruppe, sondern ein einst kleiner, unbedeutender Staat in Asien hat dem Riesenreich das Genick so gründlich gebrochen, dass eine Gegenwehr nahezu undenkbar geworden ist. Wir schreiben das Jahr 2027. Nordkorea, die Große Koreanische Republik, hat die Weltherrschaft übernommen. Willkommen auf den urbanen Schlachtfeldern von **Homefront**.

So fern der Realität solch ein Szenario auch sein mag, für die Entwickler der Kaos Studios bietet es eine wunderbare Erzählbasis für einen Shooter, der sich mit den ganz Großen im Geschäft messen will. Mit **Homefront** beschreitet das New Yorker Studio ein Revier, das zuvor von Schwergewichten wie der **Call of Duty**- oder der **Battlefield**-Reihe großflächig markiert wurde. Ein Grund zurückzuschrecken ist das für Kaos (und Publisher sowie Kaos-Besitzer THQ) aber nicht – im Gegenteil. Hier geht es um mehr, wie wir bei der Eröffnung eines neuen THQ-Studios in Montreal von Danny Bilson erfahren. Der Titel dieses Mannes lautet Executive Vice President Core Games und damit gehört er zu den Bestimmern, den Wagenlenkern. Der Kurs ist klar vorgegeben: THQ will Hochwertiges produzieren, Triple-A-Titel, wie es so schön heißt. Und **Homefront** bildet dazu die Speerspitze in einem Genre, das die Massen anspricht, mit einem Szenario, das zwar reine Fiktion, aber dennoch erschreckend realistisch erscheint.

Was sich die Kaos Studios für die Zukunft der USA ausgedacht haben, ist kein nettes Schicksal. Die gut vorbereitete Invasion Koreas trifft die einst mächtige, aber mittlerweile von Finanzkrisen und Bürgerprotesten gebeutelte Nation im Jahr 2025 aus heiterem Himmel. (mehr dazu in der fiktiven Zeitleiste auf dieser Doppelseite). Die geringe Gegenwehr zerbricht schon bald und Korea errichtet innerhalb weniger Jahre ein brutales Regime. Ihr Ziel sind die reichen Bodenschätze der einstigen Großmacht.

Was nun folgt, stammt aus der Feder von John Milius, Drehbuchautor und Filmproduzent. Ihm verdanken wir Perlen wie **Conan der Barbar** und **Die Rote Flut** (unbedingt anschauen: Russen greifen Amerika an, Jugendliche wehren sich). In **Homefront** erwartet Sie somit kein stumpfes Geballer mit gesichtslosen Soldaten, sondern eine durchdachte Story, die Emotionen vermitteln und Spieler zum Mitfiebern bringen will. Denn im Untergrund, im Schatten verängstigter und misshandelter Bürger, brodelt der Widerstand. Ganz normale Menschen werden zu Kämpfern für ihre Freiheit, wehren sich gegen Folter und Unterdrückung. Und Ihre Spielfigur ist einer von ihnen. Kein muskelstrotzender Soldat, kein Superkämpfer im geschmeidigen Kampfanzug, sondern ein verzweifelter Zivilist, der unfreiwillig in einen Konflikt gerissen wird, der nicht sein eigener ist. So weit, so spannend, aber **Homefront** will noch mehr, als eine starke Geschichte in einem unverbrauchten Szenario zu erzählen: Es geht um schneidende Atmosphäre, bombastische Action und die Krone im Mehrspielerbereich. Keine bescheidenen Ziele, aber seit wir im Zuge unseres Studiobesuches die Gelegenheit hatten, den Shooter anzuspielen, meinen wir: Diese Ziele sind nicht zu hoch gesteckt.

Schon der Einstieg in den Shooter lässt uns schlucken, so dicht ist die bedrückende Atmosphäre, die

2018
Japan schließt sich der Großen Republik Korea an. Weitere asiatische Staaten folgen.

2022
Eine Finanzkrise erschüttert die westliche Welt. Das Finanzsystem kollabiert, weite Teile der USA werden von Arbeitslosigkeit und Hunger heimgesucht.

2024
Die Republik Korea annektiert weitere Länder. Ihre Macht wächst.

2025
Ein angeblicher Kommunikationssatellit Koreas legt mit einem gezielten EMP-Schlag die komplette Stromversorgung der USA lahm. Koreanische Streitkräfte besetzen Hawaii und San Francisco.

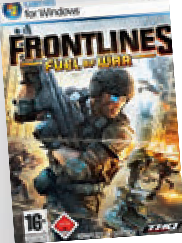
2027
Die Geschichte von Homefront beginnt.



BESATZER | Die Besetzung Amerikas ist in **Homefront** trauriger Alltag. Deswegen treten Sie zu Beginn auch gegen die von den Koreanern kontrollierte Polizei an.

DIE MACHER

Hinter Homefront stehen die kreativen Köpfe der Kaos Studios. Doch woher kennt man diese Entwickler?



Die Kaos Studios wurden 2006 gegründet und setzen sich aus alten Mitgliedern der Trauma Studios zusammen. Die dürften Sie vielleicht kennen, denn von ihnen stammt die viel beachtete **Battlefield 1942**-Modifikation **Desert Combat**. Trauma Studios wurden von **Battlefield**-Entwickler Dice gekauft und 2005 wieder geschlossen. Publisher THQ griff zu, um mit demselben Team ein neues Studio zu bilden. Ihr erstes Spiel, das 2008 erschien, war **Frontlines: Fuel of War**.



Homefront in wenigen Minuten um den Spieler aufbaut: Als Zivilist namens Robert Jacobs wachen wir in einem kleinen Appartement irgendwo in einer amerikanischen Kleinstadt namens Montrose auf. Die Einrichtung ist trist, schmutzig und verwahrlost. Bretter ersetzen die zerstörten Fenster. Aus dem Radio tönt Propaganda der Koreaner. Etwas hat uns geweckt, wohl der Lärm von der Straße. Menschen schreien. Es klopft. Eine asiatische Stimme verlangt in schlechtem Englisch Einlass. Kaum öffnen wir, stürmen Polizisten herein, prügeln uns zu Boden und verhaften uns. Kurz darauf werden wir in einen dieser amerikanischen Schulbusse verfrachtet, die nun zum Gefangenentransporter umfunktioniert wurden.

Um uns herum regiert brutale Unterdrückung: Im Dutzend werden Menschen aus ihren Häusern gezerrt und grob auf LKWs verladen. Soldaten schwärmen aus, treiben Frauen und Kinder vor sich her. Uns wird klar: Hier wird großflächig deportiert. Wohin, das wollen wir lieber nicht wissen. Während unser Bus loszuckelt, beobachten wir Schreckliches: Soldaten schlagen Wehrlose zusammen, ein Fliehender wird vor unseren Augen erschossen – sein Blut klatscht gegen unser Fenster. Ein Kleinkind muss mit ansehen, wie seine Eltern hingerichtet werden. Heulend stolpert es zu den leblosen Körpern ... wir wenden uns ab. Als wir kurz darauf anhalten, beobachten wir eine Art Roboterkran, an dessen Ende ein schweres Gatling-Maschinengewehr montiert ist. Das Ding wird von den Koreanern wohl als Bewacher für ein Dutzend Menschen eingesetzt, die hinter einem Gitterzaun eingepfercht sind. Diese Selbstschussanlage bleibt aber vorerst das einzige Anzeichen dafür, dass **Homefront** in der nahen Zukunft spielt. Unpassende Laserwaffen oder Killerroboter sehen wir nirgends.

Nachdem unsere Gänsehaut sich etwas geglättet hat, hebt uns der nächste Schlag aus dem Sitz, dieses Mal in Form eines adrenalinfördernden Unfalls: Unser Bus wird in voller Fahrt gerammt. Das Gefährt kippt zur Seite, bleibt rauchend liegen. Verschwommen beobachten wir, wie sich eine Gestalt in die Fahrgastzelle schiebt, einen betäubten Wächter kaltblütig erschießt – und uns aufhilft. „Bedanken kannst du dich später, Jacobs!“, knurrt er kurz, bevor er uns anweist, eine

WARUM WIR KÄMPFEN

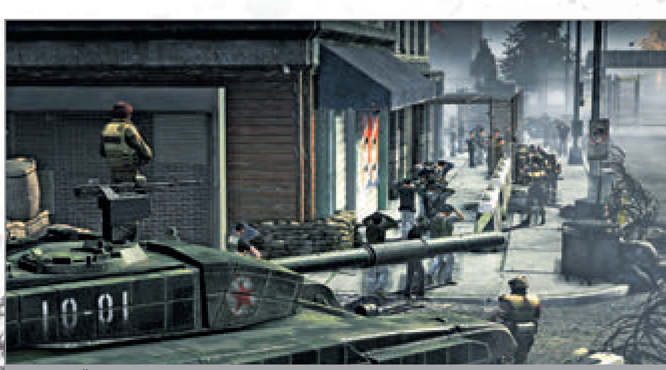
Neu ist sie nicht, diese Methode. Dafür aber richtig gut umgesetzt:

Entwickler Kaos Studios will Spieler nicht einfach blind auf Gegnermassen loslassen. Stattdessen verfolgen die Macher eine Strategie, die in modernen Shootern oft allzu kurz kommt: Spieler sollen wissen, ja sogar spüren, wofür sie kämpfen.

Deshalb schickt Sie das Spiel immer wieder in Situationen, die Ihnen das Leid und die Not der Bevölkerung vor Augen führen. Das soll Sie dazu bringen, aus gutem Grund gegen die Aggressoren vorzugehen. Gerade zu Beginn des Shooters müssen Sie die ganze Härte der Unterdrückung mitansehen. Andere Szenen, etwa der Besuch eines Lagers der Widerstandskämpfer, vermitteln beklemmende Trostlosigkeit, die an die Stimmung aus der Anfangssequenz in **Half-Life 2** erinnert. Die Methode klappt erstaunlich gut!



BARACKE | Selbst die Wohnung des Helden vermittelt Trostlosigkeit.



UNTERDRÜCKT | Auf den Straßen der Stadt erleben Sie die Brutalität der koreanischen Besatzer.

MEIN MECHANISCHER FREUND

Der Goliath, Ihr Helfer in der Not, kämpft schon sehr früh im Spiel an Ihrer Seite.

Das sechsrädrige Gefährt ist komplett unbemannt und mischt mit seiner aufmontierten Waffenplattform, die unter anderem Raketen beherbergt, ganze Kompanien an Feinden auf. Aktiv steuern dürfen Sie das Ding nicht, stattdessen geben Sie ihm indirekt Befehle. Der Goliath stellt zu Beginn eine mächtige Geheimwaffe der Widerstandskämpfer dar (die im Normalfall hoffnungslos unterlegen sind) und mischt deshalb in vielen Gefechten mit.
Dabei ist das Metallmonster keine fiktive Waffe, entsprungen aus den Köpfen der Entwickler: Der Crusher, ein UGCV (Unmanned Ground Combat Vehicle), wurde bereits 2006 der Öffentlichkeit vorgestellt. Im Internet gibt es spannende Videos, die dieses Sechs-Tonnen-Monster im Geländeeinsatz zeigen.


REBELLENRÜCKGRAT | Mit Raketen knackt der Goliath sogar gepanzerte Feindfahrzeuge.


ALLZWECK | Dank seiner Geländegängigkeit überwindet der Goliath die meisten Hindernisse.

herumliegende Pistole aufzusammeln. Unsere Flucht beginnt.

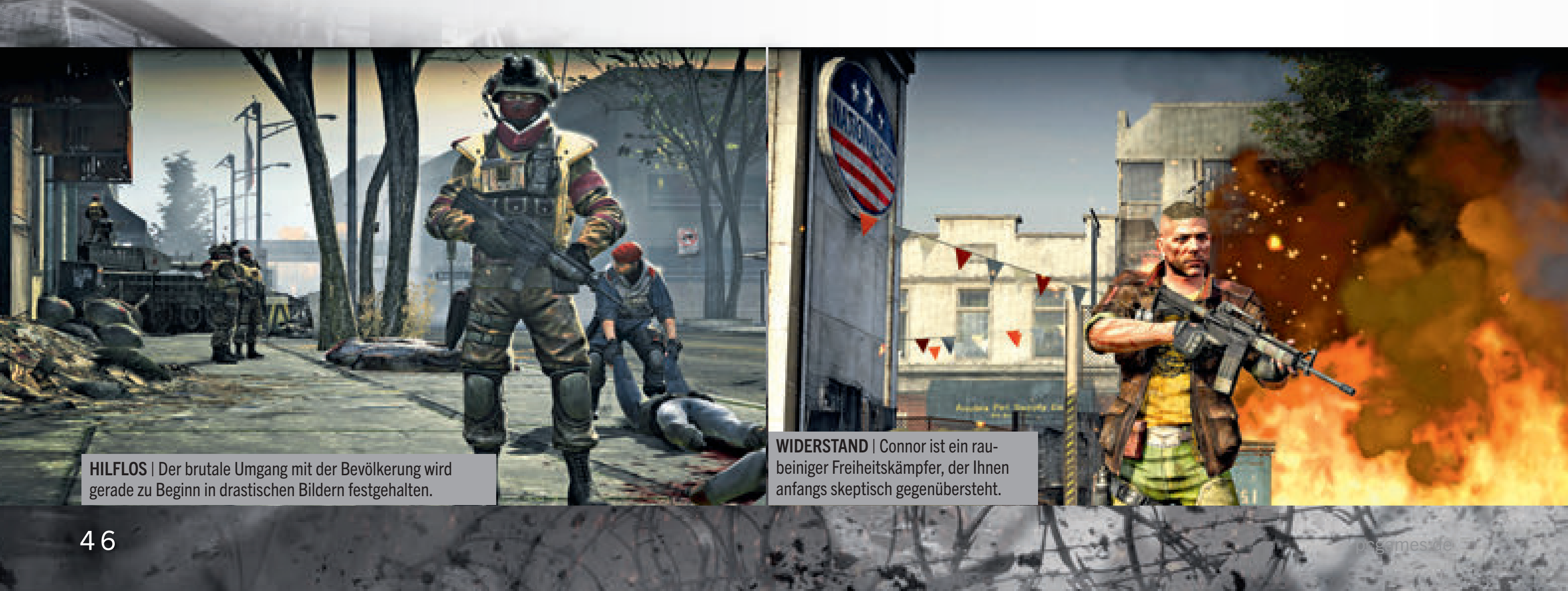
Der Unbekannte entpuppt sich als Connor, ein Freiheitskämpfer, der aber im Moment eher mies gelaunt scheint. Vor dem Bus erwartet uns außerdem Rianna, ein ansehnliches Mädel, bei dessen grimmigem Blick aber alle Flirt-Gedanken in Sekunden wieder verschwinden. Schnell wird uns klar: Die beiden sind explizit wegen Jacobs hier! Warum nur? Gedanken müssen wir uns später machen, jetzt zählen allein flinke Füße: Zu dritt hetzen wir los, durch die einstige amerikanische Vorstadtidylle. Ein koreanischer Helikopter taucht auf und zwingt uns zu einem Umweg durch einen kleinen Shop, vor dessen Eingang sich Truppen sammeln. Eine chaotische Schießerei entbrennt, wir krallen uns das Maschinengewehr eines Gefallenen und feuern Salve um Salve auf die Übermacht.

Plötzlich ist es still, wir hetzen weiter. Währenddessen fluchen und schimpfen unsere Begleiter ohne Unterlass, streiten um die Sinnhaftigkeit der Fluchthilfe. Ob wir es wert wären, gerettet zu werden? Hoffentlich. Noch kapieren wir nicht, welchen Wert wir für die Partisanen haben könnten. Jedenfalls sollen wir zu Boone gebracht werden, dem Anführer der Untergrundkämpfer. Sicher sind wir noch lange nicht. In einem Garten erklimmen wir ein Kinderbaumhaus, um die Gegend auszuspähen, und geraten ins Visier einer Panzerpatrouille. Während der koreanische BMP unsere Befreier aufs Korn nimmt, klettern wir versteckt auf ein Hausdach, packen eine Ladung C4 ein und lassen den Sprengstoff anschließend auf das Panzerfahrzeug regnen. Nach einer krachenden Explosion ist der Weg wieder frei. Vorerst.

Kurz darauf treffen wir Boone, der gerade mit einer Gruppe Zivilisten diskutiert. Willkommen sind wir allerdings nicht: Wir würden die Regierungstruppen direkt zu ihm führen, schreit der dunkelhäutige Hüne. Leider wahr, denn kurze Zeit später bricht erneut ein BMP-Panzer durch Vorgartenzäune und eröffnet wahllos das Feuer auf unsere Gruppe. Um uns herum fallen Unschuldige, wir rennen um unser Leben.

In einem Haus dann der schreckliche Höhepunkt der blutigen Jagd: Eine junge Mutter kauert mit ihrem Baby im Arm auf dem Boden, fleht uns bitterlich um Hilfe und Schutz an. Und plötzlich macht **Homefront** etwas mit uns, das wir vorher in Spielen nur selten erlebt haben: Wir wollen kämpfen. Wir wollen die Unterdrücker aufhalten und diese Frau beschützen. Wir haben ein Ziel, ein ehrenwertes noch dazu. Das große Warum, der Grund, der in vielen Shootern so erschreckend belanglos ist, kauert plötzlich schutzsuchend und hilfsbedürftig vor uns. Von solchen Momenten hatten uns die Entwickler vorher erzählt und sie stolz „Why we fight" getauft. Die Psychologie dahinter, der schlaue Kniff, klappt zumindest bei uns wunderbar. Es ist beeindruckend, wie es dieser kleinen, unscheinbaren Spielszene gelingt, unsere Emotionen durcheinanderzuwirbeln. Mehr noch als die atmosphärische Gefangenenfahrt zu Beginn der Reise!

Nachdem wir mit Inbrunst Mutter und Kind beschützt und die beiden danach in Sicherheit geleitet haben, ist der Kampf noch nicht vorbei. Immer mehr Soldaten und Kämpfer strömen auf beiden Seiten zusammen, der Zusammenprall wird heftiger. Man drückt uns eine


HILFLOS | Der brutale Umgang mit der Bevölkerung wird gerade zu Beginn in drastischen Bildern festgehalten.

WIDERSTAND | Connor ist ein raubeiniger Freiheitskämpfer, der Ihnen anfangs skeptisch gegenübersteht.

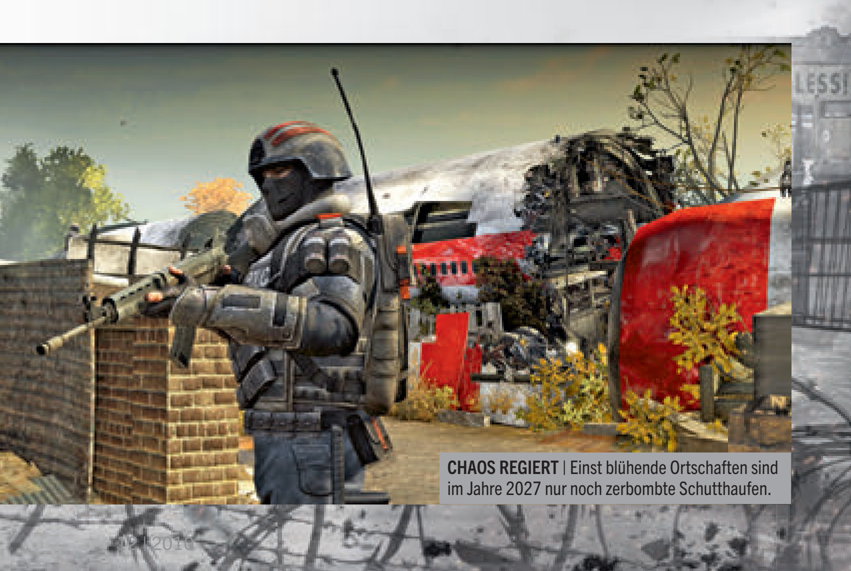
Art Fernglas in die Hand. „Für den Goliath“, heißt es. Wieder erleben wir, dass der Konflikt in der Zukunft ausgetragen wird: Ein riesiges, sechsrädriges Gefährt durchbricht die Häuserwand wie Papier und rast mitten unter die verdutzten Feinde. Wir steuern das Vieh indirekt, geben ihm Angriffsziele mit dem eben erhaltenen Gerät – vorrangig natürlich die brandgefährlichen Panzerwagen des Gegners. Unbeirrt fräst sich der Goliath durch die Landschaft, rumpelt über Autowracks und unglückselige Opfer, feuert schwere Raketen in die Menge. Dieses Ungetüm werden Sie im Spiel öfter steuern, so viel steht fest.

Kurz nach dem Einsatz des Goliaths endet unsere Spielzeit und damit der Einblick in die Welt von **Homefront**. Für ein erstes Fazit reicht das allemal: Die Stimmung, die der Shooter erzeugt, ist phänomenal. Die (recht linear ablaufende) Action erinnert an inszenatorische Meisterwerke wie **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Überall kracht und rumst es in den rasanten Gefechten, Menschen schreien, Soldaten brüllen sich Befehle entgegen. Explosionen nehmen die Sicht oder betäuben kurzzeitig das Gehör. **Homefront** muss sich hinter keinem aktuellen Titel verstecken.

Auch die Grafik zeigt, was sie kann, und bringt verwahrloste Vorstädte – eine ungewohnte, aber atmosphärische Kulisse –, krachende Explosionen und wuchtige Effekte. Gerade die PC-Fassung, die eigenständig neben den Konsolen-Versionen gefertigt wird, sieht blendend aus. Angst vor einer aus Zugeständnissen an Konsolenhardware zusammengeflickten, lieblosen Portierung brauchen Sie also nicht zu haben. **Homefront** wird, auch im Mehrspielerbereich, all das bieten, was PC-Spieler sich von so einem Titel erwarten (Stichpunkt Serverbrowser). Gerade auf diesem Sektor erwartet den Shooter aber knallharte, etablierte Konkurrenz, die nicht leicht zu schlagen sein wird.

Die Mittel, mit denen **Homefront** seine Geschichte erzählt, sind nicht neu. Immer öfter versuchen Spiele, die Erzählstrukturen eines Hollywood-Blockbusters einzusetzen, um Spielern inszenierte Popcorn-Unterhaltung um die Ohren zu fetzen. Dazu sind Kompromisse nötig, etwa umfangreiche Skripte, die jeden Moment des Spiels in vorgefertigte Bahnen lenken. Eine offene Spielwelt wird der Shooter demnach nicht haben, dafür dicht gepackte, heftige Actionsequenzen, cineastisch inszeniert. Danny Bilson, der bei THQ für solche Spiele zuständig ist, bezeichnet so etwas als „You in a movie“-Momente. Und genau die bietet **Homefront** zuhauf.

Das erleben wir kurze Zeit später erneut, als uns die Entwickler stolz einen weiteren Abschnitt des Spiels präsentieren. Dieses Mal dürfen wir nicht selber ran, nur gucken ist erlaubt. Der Level, den wir zu sehen bekommen, zeigt einen groß angelegten Angriff auf das besetzte San Francisco (siehe Kasten rechts). Statt wie vorher kleinere Scharmützel in amerikanischen Vorstädten auszutragen, geraten wir nun in einen ausgewachsenen Krieg hinein: Dutzende Kampfhelikopter schwirren durch die Luft, die US-Armee rückt in Massen gegen die Koreaner vor. Wir erleben eine Schlachtenszene, wie sie bisher nur ein **Call of Duty** auf den Bildschirm bannen konnte. Wer auf derartige, actionreiche Unterhaltung steht (wer tut

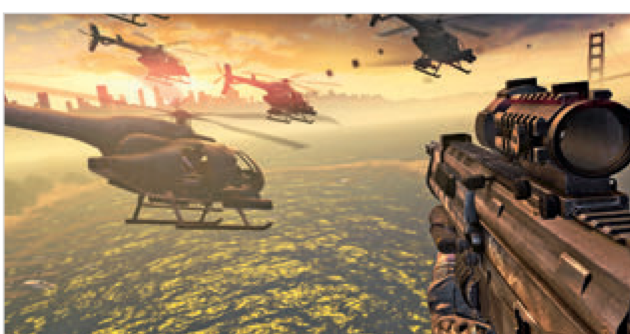


CHAOS REGIERT | Einst blühende Ortschaften sind im Jahre 2027 nur noch zerbombte Schutthaufen.

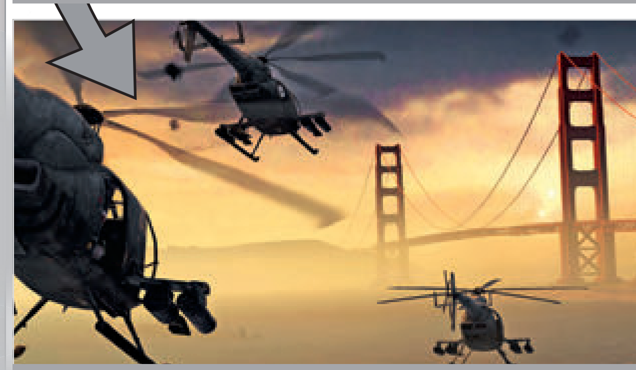
ANGRIFF AUF SAN FRANCISCO

Den Einstieg in Homefront durften wir selbst anspielen. Als kleines Extra zeigten uns die Entwickler noch einen weiteren Abschnitt aus dem Shooter:

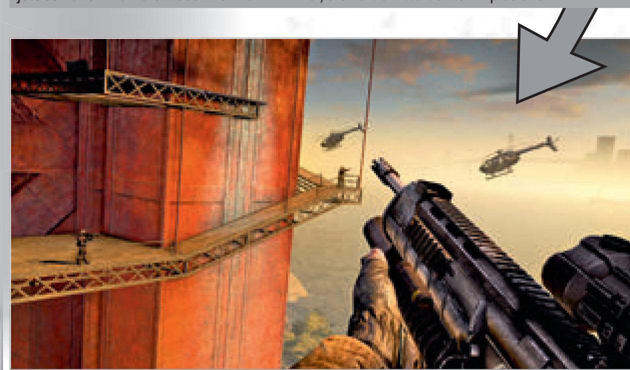
Zeitlich spielt der Sturm auf die Westküstenstadt San Francisco im letzten Drittel von **Homefront**. Jacobs und die Freiheitskämpfer greifen zusammen mit der US-Armee in einer groß angelegten Aktion an:



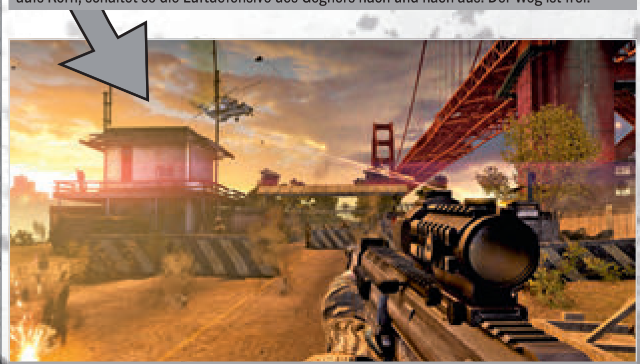
SAMMELPUNKT | Die Zeit des Versteckens ist vorbei. Die US-Armee hat gewaltige Kräfte zusammengezogen, um San Francisco aus den Klauen der Koreaner zu befreien. Eine Armada von Helikoptern erhebt sich in den Himmel, um den Angriff zu beginnen.



LUFTKAMPF | Das Ziel der Angreifer ist eine Basis am Fuß der Golden-Gate-Brücke. Doch schon beim Anflug werden die Hubschrauber von koreanischen Kräften beschossen. Kampfjets schießen mehrere Maschinen vom Himmel, die Luft erzittert unter Explosionen.



DIE BRÜCKE | Jacobs Einsatz ist gekommen: Die Golden-Gate-Brücke wimmelt nur so vor koreanischen Verteidigern. Aus der Einstiegsluke des Helis lehnend, nimmt der Held die Gegner aufs Korn, schaltet so die Luftdefensive des Gegners nach und nach aus. Der Weg ist frei.



IM LAGER | In der Nähe des Stützpunktes springen die Kämpfer ab, eine brutale Schlacht um den koreanischen Vorposten entbrennt, in der auch feindliche Helikopter ihren tödlichen Beitrag leisten. Gewinnen die Angreifer, ist der Weg in den Stadtkern frei …

INTERVIEW MIT **DANIEL BILSON**

„Die PC-Fassung ist definitiv keine Portierung."

PC Games: Herr Bilson, Sie haben lange Jahre in der Filmindustrie gearbeitet. Wie beeinflusst das zusammen mit der Tatsache, dass Sie selbst leidenschaftlicher Spieler sind, Ihre Arbeit?
Bilson: „In erster Linie bin ich Spieler. Die Filmindustrie ist eher meine Grundlage. Dort habe ich 20 Jahre lang gearbeitet und die letzten elf etwa in der Spielebranche. Das beeinflusst mich in dem Sinne, dass ich ein Gespür für Schauspiel und Drama habe und dass ich mich damit auskenne, was auf fiktionaler Ebene interessant für Spiele sein könnte. Aber ich muss klarstellen, dass die Fiktion in Spielen immer der Spielmechanik untergeordnet ist. Die Mechanik, also wie sich ein Spiel anfühlt, wie das Belohnungssystem funktioniert, das ist viel wichtiger als die Geschichte. Einige Elemente aus dem Film zu verwenden kann aber dabei helfen, dass der Spieler die Mechanik deutlicher wahrnimmt. An einem Spiel wie **Homefront** zu arbeiten, ähnelt fast schon dem Schreiben eines Drehbuchs für einen Actionfilm."
PC Games: Wie wichtig ist **Homefront** für Sie und für THQ?
Bilson: „**Homefront** ist extrem wichtig für THQ. Es ist das erste Spiel einer Reihe von Titeln, die wir in den nächsten Jahren veröffentlichen werden, und zeigt die neuen Standards von THQ. **Homefront** wird in bestmöglicher Qualität entwickelt und kann mit jedem anderen Spiel dieser Art mithalten. Unser Ziel ist es, Spiele dieser Güte quartalsweise über die nächsten Jahre zu veröffentlichen. Dass wir es darauf anlegen, gegen die großen Jungs anzutreten, ist ziemlich spannend für uns."
PC Games: Also haben Sie kein Problem damit, gegen Genregrößen anzutreten?
Bilson: „Nein. Konkurrenzkampf macht doch Spaß. Ich glaube, wir haben den Spielern kommenden März ganz schön was zu bieten."
PC Games: Was ist Ihre führende Plattform bei der Entwicklung? Stichwort Portierung?
Bilson: „Die gibt es nicht. Die PC-Fassung wird speziell für den PC aufgebaut. Das fühlt sich ganz anders an, man hat zum Beispiel Cockpitansicht in allen Fahrzeugen im Mehrspieler-Modus, es wird Leaderboards, Clan-Support geben … also all das, was man von einem solchen Spiel erwartet. Wir stecken da eine Menge Geld rein, die PC-Fassung ist definitiv keine Portierung, sondern ein maßgefertigtes Spiel."
PC Games: Was gefällt Ihnen am besten an **Homefront**?
Bilson: „Oh, das ist ein Mehrspieler-Feature, das wir noch nicht bekanntgegeben haben."
PC Games: Oh. Vielleicht etwas, worüber Sie reden dürfen?
Bilson: „Von dem, was ihr bisher kennt, das Intro mit der Busfahrt. Da entsteht diese Stimmung, die den Spieler hoffentlich animiert, nicht bloß einen Level zu beenden, sondern ihn etwas fühlen lässt gegenüber den Bösewichtern."



WER IST EIGENTLICH DANNY BILSON?

Danny Bilson ist Executive Vice President Core Games bei THQ. Vor seiner Videospielkarriere arbeitete Herr Bilson lange Jahre in der Filmindustrie als Produzent und Drehbuchautor (etwa The Rocketeer oder die Fernsehserie Viper). Dannys Tochter Rachel ist übrigens eine in den USA bekannte Schauspielerin (The O.C., Jumper).

das nicht?), den wird **Homefront** glücklich machen. Noch dazu gibt sich das Spiel Mühe, keine abgedroschene Weltretter-Geschichte zu erzählen. Nichts soll schwarzweiß sein, selbst die Widerstandskämpfer greifen zu fragwürdigen Methoden, um ihre Ziele zu erreichen. Das klingt nach spannenden, moralischen Entscheidungen. Dennoch muss der Titel aufpassen, nicht zu sehr auf die typisch amerikanische Pathos-Schiene zu schlittern wie Inszenierungsvorbild **Modern Warfare**.

Wird der Shooter also ein Einzelspieler-Meisterwerk? Wir hoffen es, denn **Homefront** hat durchaus das Potenzial, sich zwischen den großen Namen des Genres einzureihen. Ein neues, kraftstrotzendes Gesicht würde dem inzwischen doch recht einseitigen Genre durchaus guttun. Das wohl eigentliche Ziel der Entwickler ist deutlich schwieriger zu erreichen: **Homefront** soll sich auch im Mehrspielersektor einen Namen machen und gegen etablierte Shooter wie **Bad Company 2** oder **Modern Warfare 2** antreten (wir berichteten in Ausgabe 11/2010).

Das Potenzial dafür ist jedenfalls vorhanden: Eine packende Einzelspielererfahrung, gepaart mit einem motivierenden Mehrspieler-Modus, verpackt in moderne Optik, gespickt mit Anleihen moderner Kinofilme. Ob das reicht, um sich gegen die Großen im Genre durchzusetzen, muss sich erst noch herausstellen. ❑



VOR DEN TOREN | Dieses auf den ersten Blick recht beschauliche Plätzchen verwandelt sich gleich in ein Schlachtfeld.

„Von diesem Titel erwarte ich großartige Unterhaltung."

Robert Horn



Homefront bekam ich zum ersten Mal auf der Spielemesse Gamescom Mitte des Jahres zu Gesicht. Damals war ich – wie viele Kollegen auch – baff. Das lag aber nicht an der Grafik (die spielt zwar oben mit, haut einen aber nicht um) oder der unverbrauchten Invasionsgeschichte. Die Atmosphäre war es, die mich begeisterte. In regen Diskussionen mit Gleichgesinnten fielen sogar Vergleiche zum grandiosen Intro von **Half-Life 2** … wenn das mal kein Kompliment für den Shooter-Neuling ist! Beim Anspielen zeigte sich zudem, dass **Homefront** das Shooter-Handwerk beherrscht und klasse inszeniert ist. Ich setze große Hoffnungen darauf, dass der Titel die so geweckten Erwartungen auch erfüllen kann.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Kaos Studios
TERMIN: März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



SERIOSITÄT | Die **Shift**-Serie konzentriert sich auf das Wesentliche in Rennspielen: packende Duelle windschnittiger Fahrzeuge.

SPEED-JUNKIES | Das Geschwindigkeitsgefühl verspricht wie im Vorgänger hervorragend zu werden.

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Von: Manfred Reichl

Überraschung bei EAs Hausmesse: Die Macher der Need for Speed-Serie haben weiterhin auch Fans von Simulationen im Visier.

Wer Mitte November nach der Veröffentlichung von **Need for Speed: Hot Pursuit** gedacht hatte, dass die populäre Rennspielreihe sich von nun an wieder ausschließlich auf ihre Arcade-Wurzeln konzentrieren würde, war offensichtlich auf dem Holzweg. Nachdem EA im September des letzten Jahres mit **Need for Speed: Shift** der Serie erstmalig einen Ausflug ins Genre der Rennsimulationen wagte, soll bereits im Frühjahr 2011 der Nachfolger **Need for Speed: Shift 2 Unleashed** erscheinen. Der Hersteller Electronic Arts stellte den Titel knapp zwei Wochen vor der Veröffentlichung von **Hot Pursuit** der Fachpresse vor. Und unsere ersten Probefahrten im Rahmen der „EA November Showcase“ genannten Hausmesse machten bereits jede Menge Lust auf mehr.

In der Vergangenheit war es bei Nachfolgern zu Rennspielen häufig einfach nur so, dass der Publisher mehr Autos und Strecken sowie eine leicht überarbeitete Spielmechanik ankündigte. Das ist bei **Need for Speed: Shift 2 Unleashed** auf den ersten Blick auch so. Unter anderem spendieren die Entwickler ihrem Titel doppelt so viele Autos wie im Vorgänger. In Teil 1 umfasste der Fuhrpark knapp 70 Vehikel, somit werden es nun ungefähr 140 Exemplare sein. Dabei setzen die Macher aber auf die Devise „Klasse statt Masse“. „Einen VW Polo zu fahren, ist für viele Rennspiel-Fans nicht erstrebenswert“, versicherte uns Produzent Marcus Nilsson und versprach uns extravagante Fahrzeuge. Unter anderem erwähnte er etliche windschnittige Konzeptfahrzeuge sowie Prototypen des Jahrgangs 2011. Unzählige Variationen eines Subaru Impreza wie in einem längst überfälligen PlayStation-3-Rennspiel wird es also nicht geben.

In puncto Gameplay baut **Shift 2 Unleashed** auf der Technik auf, die schon dem Vorgänger ein authentisches Fahrgefühl verlieh. Die Ände-



REALISTISCH | Wenn Sie in der Ego-Ansicht um eine Kurve fahren, blickt Ihr Fahrer durch die Seitenscheibe.

STAU | In **Shift 2** kämpfen maximal 16 Fahrzeuge um die drei Plätze auf dem Siegerpodest.

DAS IST NEU

Die Änderungen sind Detailverbesserungen des tollen Vorgängers. Unter anderem erwarten Sie diese Features:

- Helm-Ansicht (Ego-Perspektive)
- Autolog-Feature aus **NfS: Hot Pursuit**
- Mehr Fahrzeuge
- Mehr Strecken
- Rennen bei Dunkelheit
- Mehr Community-Features
- Realistischere Fahrphysik
- Aggressivere Gegner-KI
- Stärkere Rütteleffekte bei besonders schweren Unfällen
- Fahrzeugteile auf der Strecke
- Neue Rendering-Engine für eine bessere Grafik

rungen und Verbesserungen werden zwar eher im Detail zu finden sein, eine grundlegende Neuerung zog uns beim Probespielen aber dennoch sofort in ihren Bann. Neben der etablierten Motorhauben-, Stoßstangen-, Hinter-dem-Fahrzeug- und der schon im Vorgänger sehr detailverliebten Cockpit-Perspektive verpassen die Entwickler **Shift 2** mit der Helm-Kamera quasi eine Art Ego-Ansicht.

Bei dieser Perspektive handelt es sich um eine Weiterentwicklung der Cockpit-Ansicht. Der Clou daran: Sie erleben das Spiel so, als würden Sie durch das Visier eines Helms aus dem Auto herausschauen. Sie sehen das Interieur Ihres Fahrzeugs, das alleine stellt aber logischerweise noch längst keine Innovation dar. Vielmehr setzen die Entwickler in dieser Ansicht zusätzlich auf eine „Head-Bobbing" genannte Technik. Beim Head-Bobbing bewegt sich der Kopf Ihrer virtuellen Spielfigur physikalisch korrekt mit. Rasen Sie beispielsweise in eine Rechtskurve, so wirken Sie in der Realität den Fliehkräften entgegen und neigen Ihren Kopf und Körper ebenfalls nach rechts. Dies sieht in der Helm-Ansicht von **Need for Speed: Shift 2 Unleashed** genauso aus. Ihr virtueller Pilot richtet somit in Kurven beispielsweise selbstständig den Blick aus dem Seitenfenster. Das klingt ungewöhnlich, sorgt aber tatsächlich für mehr Übersicht während einer Kurvenfahrt, denn Sie können den Streckenverlauf besser einsehen. Außerdem neigt sich der Fahrer leicht zur Seite oder beugt sich beim Bremsen dezent nach vorne. Laut den Entwicklern werden diese Bewegungen in Echtzeit berechnet. In der Helmkamera-Ansicht verzichtet das Spiel übrigens auch auf sämtliche Bildschirmanzeigen, um eine möglichst realistische Darstellung zu gewährleisten. Sie erkennen am oberen und unteren Bildrand zudem die Abmessungen Ihres Kopfschutzes und ein dezenter Verspiegelungseffekt erinnert Sie zusätzlich daran, dass Sie einen Helm samt Visier aufhaben. Außerdem können Sie in dieser Ansicht nicht alle Anzeigen auf dem Armaturenbrett messerscharf ablesen. Ein Unschärfe-Effekt unterstreicht vielmehr, dass Ihre Augen nur jene Anzeigen genau erkennnen können, auf die sich Ihr Blick konzentriert. Wir benötigten zugegebenermaßen eine kurze Eingewöhnungs-

▶ **LICHTEFFEKTE** | In **Shift 2** dürfen Sie auch nachts rasen. Besonders beeindruckend sieht die Strecke in Schanghai aus. Bunte Lichteffekte untermalen das Ambiente.

▼ **COCKPITS** | Die Innenräume der Fahrzeuge sahen schon im Vorgänger prima aus. Im zweiten **Shift** versprechen die Macher noch mehr Details.



phase in der neuen Helm-Ansicht, aber nach einigen Runden wirkten die Rennen in dieser Perspektive sehr realistisch. Wer jedoch zur Kinetose (Bewegungskrankheit) in Videospielen neigt, dem könnte bei dieser Ansicht möglicherweise schnell schlecht werden. Wir waren jedenfalls extrem begeistert und hoffen, dass diese längst überfällige Perspektive zukünftig in allen Rennspielen Schule macht.

Neben der Helmkamera wirken alle anderen Gameplay-Anpassungen fast schon unwichtig, sorgen aber in **Shift 2** dennoch für eine realistischere Motorsport-Erfahrung als in **Shift 1**. Beispielsweise haben die Entwickler den Aufpralleffekt bei Karambolagen intensiviert. Wie im Vorgänger verfärbt sich der Bildschirm zwar wieder schwarz-weiß, allerdings wird Ihr Fahrzeug nun noch heftiger durchgeschüttelt. In einem Rennsitz mit Hydraulik-Feder rüttelte uns dieser Effekt auf der EA-Hausmesse besonders intensiv durch.

Einen noch nicht ausgereiften Eindruck machte beim Probespielen die künstliche Intelligenz der vom Computer gesteuerten Gegner. Rempler mögen in diversen Motorsportserien zum guten Ton gehören, in **Shift 2** gingen die Gegner für unseren Geschmack aber zu rabiat zur Sache. Selbst auf Geraden rammten uns die maximal 15 Widersacher regelmäßig sehr heftig. Besonders ärgerlich waren diese Attacken in Kurven, denn dies führte fast immer dazu, dass wir von der Strecke geschossen wurden und den Anschluss verloren. Wir bemerkten zwar eine leichte Gummiband-KI (Gegner enteilen nicht zu weit, um dem Spieler auch nach Fehlern noch eine Chance zu geben), diese wirkte aber eher motivierend und nicht frustrierend.

Die Entwickler wollen in dieser Hinsicht aber noch nachbessern (siehe Interview unten), ein leichter Arcade-Ansatz ist allerdings durchaus beabsichtigt. Es soll und wird

INTERVIEW MIT **MARCUS NILSSON**



Marcus Nilsson ist Executive Producer bei den Slightly Mad Studios in London.

„Wer mit überhöhter Geschwindigkeit in eine Kurve brettert, bleibt nicht kerzengerade sitzen."

PC Games: Electronic Arts scheint mit dem Erfolg des ersten Teils zufrieden gewesen zu sein, denn sonst gäbe es keinen Nachfolger. Waren Sie selbst auch zufrieden?
Nilsson: Die Verkaufszahlen waren in der Tat sehr gut und alle Beteiligten glücklich. Viel wichtiger war aber die Erkenntnis, dass es auf dem Markt durchaus Platz für eine Simulation aus der **Need for Speed**-Reihe gibt und wir neben der starken Konkurrenz bestehen können. Simulationen müssen heutzutage außerdem überhaupt nicht mehr bierernst sein. Man kann diese durch abwechslungsreiche Spielelemente wie das Autolog-Feature interessanter gestalten. Autolog blendet die Bestzeiten Ihrer Online-Freunde ein und Sie können permanent versuchen, diese Zeiten zu toppen. Die Splitscreen-Ära ist nämlich vorbei.
PC Games: Ein anderes neues Spielelement ist die Helm-Ansicht. Eine in Ansätzen vergleichbare Perspektive kannten wir bisher nur aus älteren Teilen der **MotoGP**-Serie. In dieser lenkt man allerdings Motorräder. Warum wollten Sie so eine Perspektive in **Shift 2** integrieren?
Nilsson: Weil Spielerfahrungen immer intensiver werden müssen. Schauen Sie sich doch mal die **Battlefield**-Serie an. Mit jedem neuen Teil wird das Spielerlebnis beeindruckender und authentischer. Das kann auch in einem Rennspiel funktionieren. Die Helm-Ansicht ist ein erster Schritt in diese Richtung, denn sie erlaubt es dem Spieler, ein rasantes Autorennen noch wirklichkeitsnaher zu erleben. Wer mit überhöhter Geschwindigkeit in eine Kurve brettert, bleibt eben nicht kerzengerade sitzen. Um den Fliehkräften entgegenzuwirken, neigt man den Körper und den Kopf zur Seite. Und das passiert mit der Helm-Ansicht auch in **Shift 2**.
PC Games: Während unserer ersten Probefahrten fiel uns auf, dass sich die künstliche Intelligenz der von



KRÄFTEMESSEN | Die KI der Gegner soll bewusst aggressiv zu Werke gehen, damit spannende Duelle garantiert sind.

auf den Strecken in **Shift 2 Unleashed** also auch actionreich zur Sache gehen. Unfälle hinterlassen auf den Kursen Spuren. Neben Trümmerteilen wird auch der Reifenabrieb auf dem Asphalt erkennbar sein.

Schon mit dem Vorgänger hatten es sich Electronic Arts und die Slightly Mad Studios zum Ziel gesetzt, ein grafisch beeindruckendes Rennspiel zu erschaffen. Dieser Anspruch ist immer noch vorhanden. **Shift 2** basiert auf der sogenannten Madness-Engine, einer leicht weiterentwickelten Version der Shift-Engine aus dem Vorgänger. FP16-High-Dynamic-Range-Rendering, Screen-Space-Ambient-Occlusion-Rendering, Depth of Field, Soft-Shadows und Motion Blur sind nur einige Schlagworte für die verbesserte Technik, die in **Shift 2** steckt. Besonders der Stadtkurs in London und die Formel-1-Strecke in Suzuka gefielen uns in der gezeigten Alpha-Version hervorragend. Auch die Fahrzeugmodelle sahen einen Tick besser aus als im Vorgänger. Wer jüngst einen Blick über den PC-Tellerrand gewagt hat, weiß, dass inzwischen die Fahrzeuge aus dem PlayStation-3-Titel **Gran Turismo 5** als das Maß aller Dinge gelten. Hinter den Autos in **GT 5** brauchten sich die Modelle aus **Shift 2** nicht zu verstecken, können aber nicht ganz mithalten. Der Produzent Marcus Nilsson versicherte uns jedoch, dass die Grafik

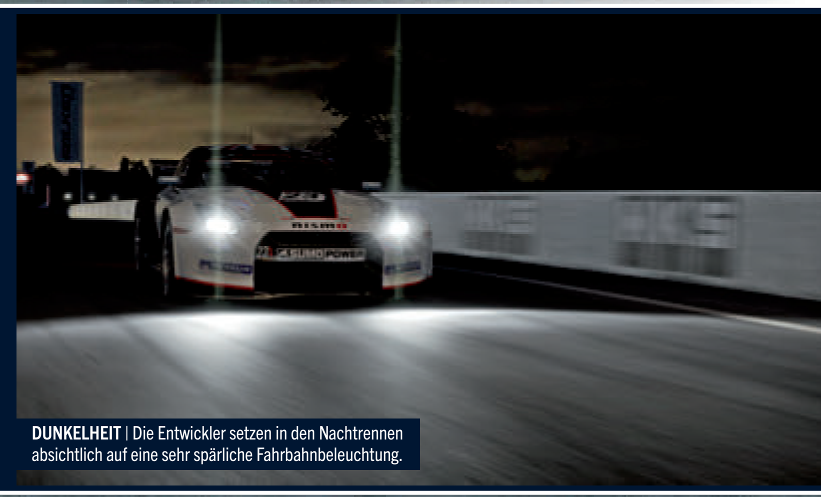
KLASSIKER | Neben aktuellen Fahrzeugen werden auch ältere Modelle wie ein 3er-BMW zum Fuhrpark gehören.

der CPU gesteuerten Gegner wesentlich aggressiver als im Vorgänger verhält, für unseren Geschmack fast schon zu aggressiv. Passt das zu einer Simulation?
Nilsson: Die Entwicklung einer künstlichen Intelligenz ist grundsätzlich immer eine große Herausforderung, bei der man sehr viel verkehrt machen kann, ganz gleich ob es sich um einen Ego-Shooter oder eben ein Rennspiel handelt. Die richtige Balance zu finden, ist sehr schwer, schließlich will der Spieler am Ende den Eindruck gewinnen, dass er gegen menschliche Gegner um die Wette fährt. Ich gebe zu, dass die KI im Moment noch etwas rabiat zu Werke geht, aber noch haben wir Zeit und können diese Aggressivität herunterdrehen. Wir wollen ja unbedingt ein authentisches Spielerlebnis abliefern. Und außer Michael Schumacher schießt bekanntlich niemand absichtlich seine Gegner mit dem Auto ab. Leichte Rempler sind aber in Ordnung, falls ein Gegner den Weg blockiert. Ich garantiere in **Shift 2** aber eine viel bessere KI als im ersten Teil.
PC Games: Halten Sie Bestrafungen für eine unsportliche Fahrweise in der **Shift**-Serie für denkbar? In **F1 2010** wird der Spieler ja sehr schnell bestraft.
Nilsson: Nein, so weit sollten wir nicht gehen. **Shift** erhebt zwar den Anspruch, eine echte Simulation zu sein, allerdings wollen wir unbedingt, dass das Spiel für jedermann zugänglich und verständlich bleibt. Ein komplexes Regelwerk wie in der Formel 1 würde dieser Philosophie nicht entsprechen.
PC Games: Der Vorgänger bot dem Spieler etliche Möglichkeiten, die Fahrphysik realistischer oder arcadelastiger zu gestalten. Spielt dieser zweigleisige Ansatz in **Shift 2** immer noch eine Rolle?
Nilsson: Auf jeden Fall. EA und wir als Entwickler haben es uns zum Ziel gemacht, möglichst viele Leute mit den **Shift**-Games anzusprechen. Wenn nur die Hardcore-Rennspiel-Fans zufrieden wären, würden wir möglicherweise gerade mal 20.000 Exemplare von **Shift 2** verkaufen. Wenn wir die Marke **Shift** aber dauerhaft als anspruchsvolle Simulation etablieren und neben der Konkurrenz positionieren wollen, müssen wir deutlich mehr Exemplare verkaufen. Aber selbst mit dem arcadelastigsten Fahrzeug-Setup werden sich die Fahrzeuge in **Shift 2** wesentlich realistischer steuern als beispielsweise im jüngst erschienenen **Need for Speed: Hot Pursuit**. Und das Elite-Setup (Anm. d. Redaktion: die maximal möglichen Simulationseinstellungen) liefert eine komplett andere Spielerfahrung als in **Hot Pursuit**. Aber ich bin mir sicher, dass wir den Spagat zwischen Simulation und Arcade-Rennspiel sehr gut hinbekommen. Den Hardcore-Rennspielern wird das Elite-Setup garantiert gefallen.
PC Games: Die 3D-Technik kommt derzeit in Mode. Ist 3D bei der Entwicklung von **Shift 2** schon ein Thema?
Nilsson: Der 3D-Effekt passt natürlich sehr gut zu Rennspielen, da viele Objekte auf den Spieler zurasen.
PC Games: Die Hardware, die in Computern und Spielkonsolen steckt, entwickelt sich kontinuierlich weiter. Welche Möglichkeiten halten Sie in der Zukunft für realistisch?
Nilsson: Mehr Hardware-Power ermöglicht in erster Linie in grafischer Hinsicht mehr Spielraum. Ganz ehrlich: Vor dieser Entwicklung habe ich auch ein wenig Angst. Neue Möglichkeiten muss man nämlich auch ausnützen. Wenn wir für das Modell eines Fahrzeugs schon bald zehn Mal mehr Polygone verwenden können, werden wir dies auch tun, aber das nimmt logischerweise auch viel mehr Zeit in Anspruch. Wenn das Fahrzeug dadurch aber nicht mindestens auch zehn Mal so gut aussieht, hat sich der zeitliche und finanzielle Aufwand nicht rentiert.

NACHTFAHRTEN UND REGENRENNEN

Im ersten **Need for Speed: Shift** erlebten Sie die Rennen ausnahmslos bei Tageslicht. Die Grafikeffekte konnten sich zwar sehen lassen und vor allem gleißendes Sonnenlicht stellten die Entwickler hervorragend dar, allerdings machte sich schnell auch eine gewisse Eintönigkeit breit. Dies wird in **Need for Speed: Shift 2 Unleashed** besser, denn nun finden auch bei Nacht Rennen statt. Der Hersteller Electronic Arts und die Entwickler von Slightly Mad bewiesen damit, dass ihnen die Meinungen und Wünsche der Spieler sehr am Herzen liegen. Nach der Veröffentlichung des ersten Teils hatte die **Shift**-Community nämlich eine Petition gestartet, die sich für Nachtrennen im zweiten Teil stark machte. Produzent Marcus Nilsson verriet uns, dass man auch bei den Nachtrennen einen neuen Ansatz wagen möchte. Die Entwickler setzen auf eine sehr spärliche Straßenbeleuchtung, damit der Spieler hin und wieder regelrecht erschrickt, wenn er in einer Kurve zu spät bremst oder überraschend die Scheinwerfer eines Rivalen auftauchen.

In einer weiteren Petition äußerte die Community den Wunsch nach Regenrennen in **Shift 2**. Als wir das Spiel anzocken durften, bemerkten wir davon jedoch noch nichts. Auf unsere Nachfrage hin hielten sich die Macher noch bedeckt.



DUNKELHEIT | Die Entwickler setzen in den Nachtrennen absichtlich auf eine sehr spärliche Fahrbahnbeleuchtung.



EFFEKTE | Die verbesserte Grafik-Engine soll für eine noch schickere Optik als im ersten Teil sorgen.



DETAILVERLIEBT | Die Fahrzeuge sehen allesamt grandios aus und strotzen nur so vor Details.

bis zur Veröffentlichung im April des nächsten Jahres noch merklich aufgehübscht wird.

In Hot Pursuit hielt mit dem Autolog-Feature ein neues Spielelement Einzug in die beliebte **NfS**-Serie. Dieses Feature blendet auch in **Shift 2** die Bestzeiten Ihrer Online-Kontakte während der Rennen ein. So haben Sie permanent einen Ansporn, Ihre eigenen Bestzeiten und die Rekorde Ihrer Bekannten zu schlagen. Wenn Sie mit dem sogenannten Driver Network verbunden sind, werden die Bestmarken Ihrer Kontakte in der rechten oberen Bildschirmecke dargestellt.

Wie Activision in seinem Arcade-Racer **Blur** setzt auch EA in **Shift 2** verstärkt auf Community-Features. Unter anderem dürfen Sie in einem Foto-Modus Bilder von Ihren Flitzern aufnehmen und diese mit Ihren Freunden teilen. Sogar komplette Replays werden Sie aufnehmen und direkt auf die Videoplattform YouTube hochladen können, um damit zu protzen.

Ein großer Kritikpunkt am Vorgänger war der sehr übersichtliche Umfang. Wie bereits erwähnt, erhöhen die Macher die Anzahl der Strecken und Fahrzeuge. Ob auch die Zahl der Spielmodi aufgebohrt wird, wollten uns die Damen und Herren von Slightly Mad sowie Electronic Arts allerdings noch nicht verraten. Man werde aber in den Wochen und Monaten bis zur Veröffentlichung noch jede Menge weitere Features preisgeben, versicherte man uns während der Präsentation des Titels. ❑



KRAFTPAKETE | Der Fuhrpark wird im Vergleich zum ersten **Shift** verdoppelt und Muscle Cars sind auch dabei.

„Die neue Helm-Perspektive wird schlichtweg genial.“

Manfred Reichl



Ich habe in Rennspielen jahrelang die Cockpit-Perspektiven verschmäht, weil ich meine Fahrzeuge auf den Strecken sehen wollte. Erst die detaillierten Interieurs des ersten **Shift** brachten mich zum Umdenken. Was sich die Entwickler nun aber mit der Helm-Ansicht ausgedacht haben, ist schlichtweg genial. Noch nie entstand in einem Rennspiel glaubwürdiger der Eindruck, dass man tatsächlich in einem PS-schwangeren Rennwagen sitzt. Wer mit dieser Perspektive nichts anfangen kann, der bekommt immerhin noch eine aufgemotzte Version des Vorgängers. Der Hersteller Electronic Arts hat aber noch ein knappes halbes Jahr Zeit, um uns mit weiteren Neuerungen den Mund wässrig zu machen.

GENRE: Rennsimulation
ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: April 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Thorsten Küchler

Wir haben die Xbox-Version durchgespielt – und sind begeistert, aber auch etwas enttäuscht!



SPEZIALATTACKE | Auf Knopfdruck hilft Ihnen Ezios Bruderschaft im Kampf – eine teils zu mächtige Option!



REKRUT | Wenn Sie einen Bürger vor den Borgia-Truppen retten, so können Sie ihn für Ezios Assassinen-Bruderschaft gewinnen.



VERWALTUNG | Ihre Attentäter werden über dieses Menü aufgewertet, gruppiert und für spezielle Missionen abgestellt.

Assassin's Creed: Brotherhood



Konsolenspieler dürfen den dritten Teil der **Assassin's Creed**-Reihe bereits seit dem 18. November genießen – die PC-Fassung erscheint indes erst im kommenden März. Das Warten wird sich aber in jedem Fall lohnen: Denn Ubisofts Action-Adventure ist ein großartiges, wenn auch nicht ganz fehlerfreies Erlebnis – wie wir anhand der fertigen Xbox-360-Version feststellen konnten.

Die Solo-Story setzt am Ende von Teil 2 an: Ezio Auditore da Firenze kämpft im 15. Jahrhundert abermals gegen die böse Borgia-Familie. Virtueller Spielplatz ist dieses Mal jedoch nur eine einzige historische Stadt: Rom. Diese Tatsache wirkt sich positiv aus: Denn die virtuelle Metropole ist riesig, sieht fantastisch aus und bietet Unmengen an versteckten Extras. Ebenso gigantisch: die Missionsvielfalt. Neben den Story-Missionen (die sich nun über das DNA-Menü wiederholt spielen lassen!) können Sie Leonardo da Vincis Kriegsmaschinen ausprobieren, durch Romulus-Gräber klettern, die Wachtürme der Borgia abfackeln, mysteriöse Symbole einscannen und, und, und. In dieser Hinsicht hält **Brotherhood** sogar mit dem Spielwelt-Primus **GTA IV** mit.

Die titelgebende Bruderschaft ist unterdessen sowohl Fluch als auch Segen: Einerseits motiviert das Anwerben von Attentätern (siehe Bilderserie oben), andererseits bringt dieses Feature das Balancing ins Wanken. Wenn Sie erst einmal den Spezialangriff „Pfeilhagel" freigeschaltet haben, so schießen die jederzeit einsetzbaren Assassinenkumpane ganze Gegnerhorden auf Knopfdruck weg. Ohne diese Offensiv-Option werden einige Missionen hingegen zur Geduldsprobe, denn die Wachmänner entdecken Ezio teilweise aus den unmöglichsten Blickwinkeln – was eine meist ellenlange Hetzjagd zur Folge hat.

Zum Glück hat Ezio ein paar neue Kampftricks gelernt. Besonders die „Serienattentate" sind enorm praktisch: Bringen Sie einen Schurken zur Strecke, so können Sie durch schnelles Tastendrücken sofort zum nächsten Gegner springen und auch diesen erledigen. Wir haben mit dieser Taktik nahezu das ganze Spiel bestritten. ❑



VIRTUAL REALITY | Die neuen, jederzeit anwählbaren Bonus-Missionen erinnern an **Mirror's Edge**.

„Ein Monster von einem Spiel – im guten wie auch im schlechten Sinne!"

Thorsten Küchler



Ubisoft Montreal hat abermals Wort gehalten und viele Fehler des zweiten Teils vermieden. Paradoxerweise ist **Brotherhood** (zumindest in der Konsolenversion) trotzdem nicht besser als sein Vorgänger, sondern „nur" ebenbürtig. Dies liegt an den vielen kleinen Macken: Feinde reagieren teils völlig abstrus, manche Missionen sind missverständlich erklärt und das übermächtige Bruderschaft-Feature hebelt einige Aufgaben komplett aus. Dennoch muss man den Entwicklern ein dickes Lob aussprechen: In Sachen Spielwelt-Design, optionale Aufgaben und Atmosphäre gehört **Brotherhood** zum Besten, was das Genre hergibt. Zudem sollte es locker möglich sein, die genannten Fehler bis zum PC-Release auszubügeln.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

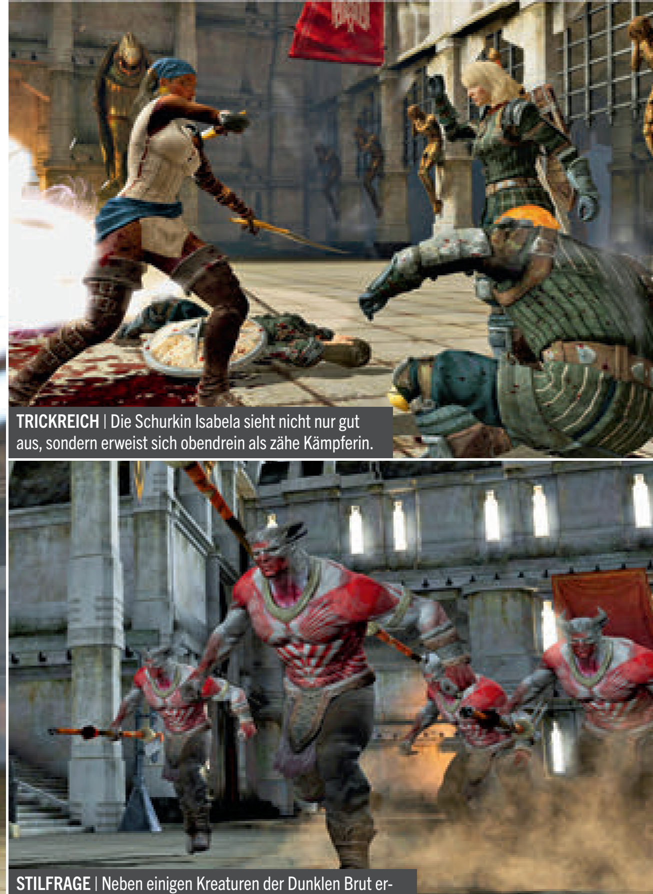
Dragon Age 2

Von: Christoph Schuster

Feuer und Flamme oder doch wutentbrannt? Wir spielten Dragon Age 2 erneut Probe.



BLITZER | Wie schon im Vorgänger wählen Sie aus den Klassen Krieger, Schurke und Magier.



TRICKREICH | Die Schurkin Isabela sieht nicht nur gut aus, sondern erweist sich obendrein als zähe Kämpferin.

STILFRAGE | Neben einigen Kreaturen der Dunklen Brut erfuhren vor allem die Qunari eine optische Generalüberholung.

Oftmals besteht das Redakteursleben aus einem Wechselbad der Gefühle. Neben dem fertigen, final bewertbaren Produkt erleben wir große Titel in verschiedenen Stadien der Entwicklung, was eine Einschätzung nicht immer erleichtert. So zeigten wir uns nach der Gamescom beruhigt bis angetan von der Entwicklung des neuen **Dragon Age**. Die Grafik erwies sich in Bewegung als überraschend hübsch, unter der zugänglicheren und actionreicheren Spielmechanik steckte noch der alte Tiefgang, den die Spieler auf Wunsch freilegen und nutzen konnten, und in Sachen Präsentation und Handlung griffen die Entwickler unvermittelt nach den Sternen. Eine neue Demo weckte nun jedoch alte Zweifel.

Ein Triumph sollte es werden. Neben einer neuen Mitstreiterin enthüllte Bioware erstmals die Stadt Kirkwall, Dreh- und Angelpunkt der Handlung in **Dragon Age 2**. Als wir jedoch unsere Anspielstation in der Londoner O2-Arena in Beschlag nahmen, machte sich Ernüchterung breit. Zum einen wartete nur eine Xbox-360-Version. Schade, hatten wir doch auf der Gamescom bereits die PC-Variante gespielt und uns auf die frisch implementierte Taktikansicht gefreut. Das Gezeigte erschreckte allerdings ungleich mehr als die Plattform: Kirkwall wirkte in jeglicher Hinsicht unglaublich leblos. Keine NPCs, keine Details, nur ein steril und künstlich wirkendes Stadtviertel. Außerdem war unsere Session, kaum dass sie begonnen hatte, schon wieder vorbei. Zwei Scharmützel, zwei längere Dialoge und schon bedankte sich die anwesende Assistentin für unser Interesse und verabschiedete uns höflich. Kein Vergleich zum deutlich umfangreicheren und runder wirkenden Spielabschnitt der Gamescom!

Nun ist ein Großteil der Kritikpunkte natürlich dem frühen Entwicklungsstadium geschuldet, wie uns auch Electronic Arts versicherte. Dennoch wirft dieses Erlebnis Fragen auf. Warum legt man nach dem überzeugenden Auftritt in Köln jetzt ein derart ungenügendes Spielerlebnis vor? Wenn sich außerdem eine Produktion vom Ausmaß eines **Dragon Age 2** knapp vier Monate vor Release in einem solchen Zustand befindet, wie wahrscheinlich erscheint da eine pünktliche Veröffentlichung?

Zum Glück gab es trotz der mauen Vorstellung einige Lichtblicke. So wickelte uns die frisch enthüllte Schurkin Isabela binnen weniger Sekunden mit einem Lächeln und einem Wimpernschlag um den Finger. Von der famosen englischen Vertonung über die glaubwürdige Mimik und Gestik bis zum Auftreten der Figuren versteht es Bioware meisterhaft, seine Charaktere so zu präsentieren, dass sie dem Spieler unweigerlich ans Herz wachsen. Obendrein punktete die starke Inszenierung: Der Übergang zwischen Gespräch und Zwischensequenz, Dialog und Action geschah nahtlos.

Außerdem besitzt Bioware bisher eine lupenreine Weste, ein Portfolio, gespickt mit überragenden Titeln, ohne einen einzigen Ausfall. Deshalb verdienen die Kanadier das Vertrauen und die Zuversicht, dass sie trotz der enttäuschenden Demo letztlich ein überzeugendes Produkt abliefern. Dass das allerdings tatsächlich im März 2011 der Fall sein wird, wagen wir zu bezweifeln. ❑

„Zwischen Bangen und Hoffen, Zuversicht und Enttäuschung"

Christoph Schuster



Bioware zählt zu den Konstanten in meinem Leben. Von meinen ersten Gehversuchen am PC über frühe Artikel als Hobbyschreiber bis hin zum Job als professioneller Kritiker – egal wie ich Spiele erlebte und betrachtete, Bioware war immer da und lieferte Qualitätsware. Und auch für **Dragon Age 2** bleibe ich optimistisch. Sicher werden viele Fans enttäuscht reagieren: Die Spieltiefe ist zwar noch vorhanden, steckt aber tiefer unter einem zugänglichen, toll inszenierten Fantasy-Epos verborgen. Wer sich jedoch nicht am Gameplay aufhängt, erkennt die Bioware-Markenzeichen wie die faszinierenden Geschichten und Charaktere. Die Kanadier müssen diesen Stärken allerdings Raum lassen, anstatt sie in einer Action-Flut zu ertränken.

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 10. März 2011

EINDRUCK **GUT**



KRIEG DER STERNE | In den „Warzones" genannten Arenen kommt es zu Scharmützeln um mehrere Schlüsselpunkte.

Star Wars: The Old Republic

Die alte Republik schwankt zwischen Tradition und Moderne. Wohin das Pendel letztlich ausschlägt und ob der gewählte Kurs gefällt, zeigte unsere Anspiel-Session.

Von: Christoph Schuster

Die größten Stärken von **Star Wars: The Old Republic** sind bereits jetzt, lange vor dem Release, hinreichend bekannt: die gute Umsetzung einer bärenstarken Lizenz, die in diesem Genre einzigartige Vollvertonung, zwei Fraktionen mit Kultcharakter und sich teils deutlich unterscheidende Charakterklassen. Neben diesen bekannten Pluspunkten enthüllte Bioware nun zwei weitere Eckpfeiler eines jeden Online-Titels, nämlich Crafting und PvP.

Widmen wir uns zuerst dem PvP. Hier stellten die Entwickler mit Warzones eine erste Spielart vor, weitere sollen folgen. Präsentiert wurde die Karte Alderaan, wo insgesamt 16 Spieler um verschiedene Kontrollpunkte einer Orbitalkanone kämpfen. Hält eine Fraktion diese Punkte, so kann die Geschützstation das Landungsschiff der Feindmannschaft unter Beschuss nehmen und das Scharmützel somit für sich entscheiden.

Ganz ähnlich geht Bioware beim Crafting vor, verpackt also bekannte MMOG-Konventionen in ein leicht verändertes Gewand. So ziehen Sie nicht selbst aus, um Zutaten zu sammeln, sondern schicken einfach Ihre mit der Zeit rekrutierten Crewmitglieder los. Die Crafting-Skills unterteilen sich dabei in drei Säulen: das Ernten, das Weiterverarbeiten und besondere Missionstypen wie Schatzsuchen oder diplomatische Anstrengungen.

Nachdem wir diese neuen Features präsentiert bekamen, durften wir anschließend erneut selbst Probe spielen. Wir entschieden uns für einen Jedibotschafter und erforschten dessen Startgebiet. Den eingangs erwähnten positiven Aspekten standen dabei eine ernüchternde Optik und einfallslose Standard-Quests gegenüber. In dieser Hinsicht erwarten wir in den fortgeschrittenen Gebieten und höheren Levelbereichen noch deutlich mehr! Sonst könnte **WoW** nämlich ganz beruhigt weiter auf seinem Genre-Thron vor sich hindösen. ❑



HANDARBEIT | Unsere Crewmitglieder sammeln auf unseren Befehl hin Ressourcen oder verarbeiten angelieferte Stoffe weiter.

„Bioware präsentiert alten Wein in neuen Schläuchen. Ob das reicht?"

Christoph Schuster



In den ersten Monaten nach der Ankündigung verspürte ich beinahe schon Angst vor **The Old Republic**. Ein enorm umfangreiches MMO-Monster, kombiniert mit einer meiner Lieblingslizenzen und dem Rollenspieltalent von Bioware – so ein Spiel könnte mich über Jahre beschäftigen und mein Privatleben massiv gefährden! Je länger ich den Titel jedoch spiele, desto ruhiger kann ich schlafen. **TOR** fängt die **Star Wars**-Stimmung zwar ordentlich ein und macht bereits jetzt vieles richtig, aber die einst erhoffte Revolution lauert hier nicht. Biowares erstes Online-RPG gibt sich traditionsbewusst und macht seine Sache gut. Aber ob das gegen den alteingesessenen Platzhirsch **WoW** und das vielversprechend innovative **Guild Wars 2** reicht?

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2011

EINDRUCK **GUT**

Von: Christoph Schuster

Diablo trifft auf Pokémon – und das Ergebnis sorgt für eine der angenehmsten Überraschungen dieses Jahres.



CHEFSACHE | Am Ende jedes Levels erwartet Sie im Einzelspielermodus ein Endgegner, den Sie oft nur mit einer bestimmten Taktik kleinkriegen.

DÜSTERLING | Obwohl sich die bunte **Spore**-Engine bemerkbar macht, fällt **Darkspore** stilistisch eine ganze Ecke finsterer aus.

Darkspore

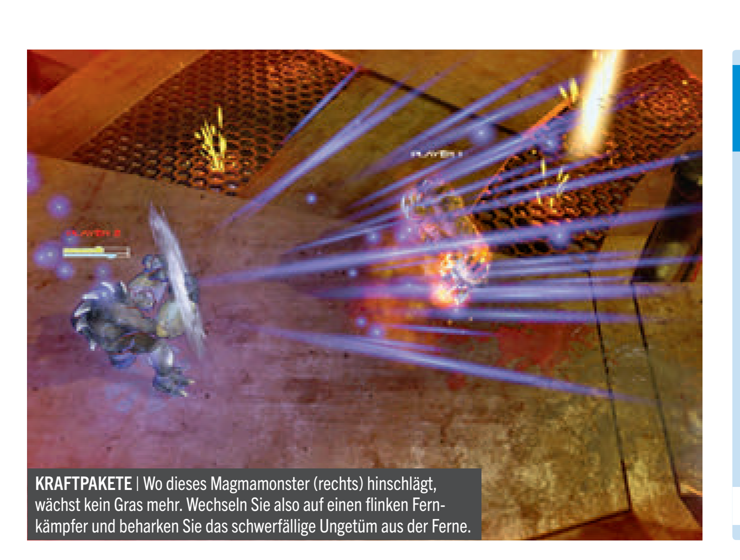
Auf den ersten Blick erwartet der erfahrene Spieler hinter diesem Titel ein Kinder- und Casual-Vergnügen. Falsch gedacht! Lassen Sie sich vom **Spore**-Label nicht täuschen, denn **Darkspore** hat richtig was zu bieten!

Eines der Hauptelemente stammt natürlich aus dem Pate stehenden **Spore**: der Editor. Zwar fällt die Kreaturenwerkstatt hier nicht ganz so mächtig aus wie in Will Wrights Evolutionssimulation, doch der Grad der Individualisierung ist für ein Action-Rollenspiel noch immer enorm.

Moment mal, haben wir gerade Action-RPG geschrieben? Japp! Während sich Design und Grafik nämlich an das putzige **Spore** anlehnen, bedient sich das Gameplay großzügig bei **Diablo 3** und **Torchlight**. Statt Beutestücken sammeln Sie aus erfolgreichen Gefechten DNS-Stränge und nutzen diese zum Charakterausbau. Darüber hinaus gibt es temporäre Power-ups, also Buffs. Egal ob Höllengeschnetzel oder Knuddelkampf, diese Suchtformel greift in beiden Fällen vorzüglich und macht **Darkspore** auch für den „Coregamer" richtig interessant.

Die frech kopierte Ursuppe verfeinern die Entwickler obendrein mit ein paar Extrakten aus dem Erbgut der japanischen Erfolgsreihe **Pokémon**. So gibt es neben den genretypischen Charakterklassen wie Zauberer, Unterstützer und Tank sechs verschiedene Schadensklassen. Nach einem erweiterten Schere-Stein-Papier-Prinzip fallen Angriffe, beispielsweise von Natur- oder Plasmamonstern, gegen bestimmte Gegnertypen unterschiedlich effektiv aus. Deshalb verfügt der Spieler in jeder Mission und auch in Mehrspielerduellen über eine Dreierparty, die er zu Missionsbeginn aus seiner kompletten Kreaturensammlung auswählt. Sie kontrollieren aber immer nur eines der Wesen und wechseln bei Bedarf zu einem der anderen beiden. Dadurch entsteht eine überraschende Spieltiefe, die vor allem den PvP-Partien taktischen Anspruch verleiht.

Diese Mischung aus klassischen und neuen Ideen verspricht ein interessantes und vielschichtiges Action-Rollenspiel. Geben Sie **Darkspore** eine Chance und melden Sie sich am besten direkt für die bald startende Beta an! ❏



KRAFTPAKETE | Wo dieses Magmamonster (rechts) hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Wechseln Sie also auf einen flinken Fernkämpfer und beharken Sie das schwerfällige Ungetüm aus der Ferne.

„Selten habe ich mich so grundlegend in einem Spiel getäuscht!"



Christoph Schuster

Dragon Age, Battlefield, FIFA, Dead Space, Crysis – zwischen all diesen Marken aus dem EA-Portfolio komme ich als „echter Zocker" natürlich nicht auf die Idee, ausgerechnet das nach Casual riechende **Darkspore** anzufassen. Die Anweisung vom Chef war allerdings klar: Du schaust dir alles auf diesem Event an und wir entscheiden anschließend anhand der Eindrücke und Infos, was ins Heft kommt! Im Nachhinein stellte sich das als perfekte Strategie heraus, denn was Electronic Arts hier unter dem Label **Spore** und der putzigen Grafik versteckt hält, ist eine potenzielle Spielspaßbombe. Maxis kreuzt gute Ideen mit bewährten Spielprinzipien – und ich bin sehr gespannt, ob die so entstandene Mutation auf eigenen Füßen stehen kann.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Maxis Software
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



DIE NEUE KONE ...

- 6000DPI PRO-AIM LASER SENSOR
- EASYSHIFT[+] BUTTON FÜR 22 MAUSFUNKTIONEN
- 4-LED LICHTSYSTEM FÜR FARBEINSTELLUNGEN
- TDCU: TRACKING & DISTANCE CONTROL UNIT
- ROCCAT™ TREIBER + MAKRO MANAGER
- MAKRO PRESETS FÜR GAMES, MULTIMEDIA & OFFICE
- 576 KB ONBOARD SPEICHER FÜR 5 GAME PROFILE
- SOUND FEEDBACK FÜR INGAME KONFIG-WECHSEL
- EASY-TO-CLIP-IN GEWICHTSSYSTEM (4X5 G)
- 8 MAUSTASTEN & SOLIDES 4-WEGE-MAUSRAD



XSREVIEWS.CO.UK 09/2010



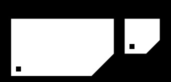








WWW.ROCCAT.ORG





III
KING OF KINGS
DAS ULTIMATIVE PVP & CLANWAR MMORPG
JETZT ANMELDEN & KOSTENLOS SPIELEN



Mehrstufiges Clansystem mit Gilden, Legionen und Königreichen



Führe Deine Legion in epischen Schlachten zum Sieg



Errichte eigene Häuser und ganze Gildenstädte

King of Kings 3 ist das ultimative Online Rollenspiel für Fans von PvP und Clankriegen!

Entdecke eine mittelalterliche Fantasywelt, die nach vielen Jahrhunderten des Krieges in sieben verfeindete und unruhige Reiche zersplittert ist. Schließe dich einem dieser Länder an und gestalte dein eigenes Schicksal. Gründe mit Freunden eine Gilde und stärke sie in erbitterten Kämpfen.
Mit deinen Legionen im Rücken kannst du selbst ein Königreich schaffen. Stelle dich fremden Armeen und werde der König der Könige!

BIST DU STARK GENUG,

UM KÖNIG ZU WERDEN?





gamigo



FEAR 3

LEFT 4 FEAR | Der Warenhaus-Level spielte sich stellenweise wie der Zombie-Shooter **Left 4 Dead**.

Von: Sebastian Stange

Wir kämpften uns durch den Solo- und Koop-Modus des eigenwilligen Horror-Shooters.

DIE MACHER

Mit FEAR 3 bringen die Day 1 Studios erstmals ein Spiel auf den PC.

Mit ihren zwei Erstlingswerken gelang den Day 1 Studios ein toller Erfolg. **MechAssault** (2002) und **MechAssault2** (2004) für Xbox erhielten tolle Wertungen. Danach setzte das Team **FEAR** vom PC auf die Xbox 360 (2006) und PlayStation 3 (2007) um. Letztere Version enttäuschte allerdings durch ihre schwache Technik und auch das nächste Day-1-Spiel war eine Enttäuschung. Der Konsolen-Shooter **Fracture** (2008) setzte auf verformbaren Untergrund als Spielelement, wirkte aber recht unausgegoren. Mit **FEAR 3** scheint das Team nun wieder zu alter Stärke zurückzufinden.

Es ist Anfang Oktober und wir warten in den Day 1 Studios darauf, **FEAR 3** anzuspielen. Weil es nicht sofort losgeht, haben wir Zeit, etwas über die Shooter-Reihe nachzudenken. Das erste **FEAR** war damals 2005 eine Offenbarung, ein herrlich frisches Konzept. Darin erlebten wir taktisch fordernde Feuergefechte, vermischt mit Grusel-Elementen des japanischen Kinos. Ein dämonisches Mädchen mit langen schwarzen Haaren namens Alma erschreckte uns immer dann, wenn wir es am wenigsten erwarteten. **FEAR** verstand es meisterlich, uns in Panik zu versetzen. Immer wieder warfen wir aufgeschreckt die Maus vom Schreibtisch. Nur eines störte uns an der Spielerfahrung: Die Umgebungen hätten langweiliger kaum sein können. Wir ballerten uns vor allem durch Büroräume und Lagerhallen. Wie öde! Doch bevor wir weiter über die **FEAR**-Serie nachgrübeln können, dürfen wir endlich **FEAR 3** antesten. Der Demo-Level entführt uns dann tatsächlich in die Lagerhalle eines Supermarkts. Büroräume durchstreifen wir ebenfalls. Was zum Teufel …?!

Doch keine Sorge, die Entwickler sind nicht etwa übergeschnappt. Im Gegenteil! Sie haben die Serie spürbar weiterentwickelt und nach wenigen Minuten wird uns klar, dass der Warenhaus-Level fast schon Angeberei ist. „Seht her, so macht man auch die herkömmlichsten Standards frisch und spannend“, scheint die zentrale Botschaft des Abschnitts zu sein. Den durchstreifen wir in der Haut von Point Man, dem mysteriösen Übermenschen, den wir bereits im ersten **FEAR** spielten und der sich als Almas Sohn entpuppte. Uns zur Seite steht der Kannibale Paxton Fettel, Almas Zweitgeborener. Er besitzt mächtige telepathische Kräfte und steht uns ausschließlich im Koop-Modus von **FEAR 3** als Spielfigur zur Verfügung. Im Solo-Modus weist er uns lediglich den Weg. Bezüglich der Story des Spiels schweigen sich die Macher übrigens beharrlich aus. So viel ist klar: Nach den Ereignissen der ersten beiden Spiele ist die Stadt durch eine gewaltige Explosion verwüstet. Alma ist schwanger und ihre Wehen durchströmen die Welt wie Schockwellen. Die wenigen überlebenden Menschen sind wahnsinnig geworden und gründen eine Art dämonischen Kult. Sie werfen sich uns ohne Rücksicht auf Verluste entgegen. Dazu kommen Spezialtruppen des Militärs, die gegen die Kultisten, aber auch das Brüderpaar vorgehen. Point Man und Paxton haben ein klares Ziel: Alma. Die genauen Beweggründe des Duos sowie die diversen Überraschungen auf dem Weg zu ihrer Mutter will man uns allerdings noch nicht verraten.

Beim Anspielen sind wir sofort von der Detailfülle der Umgebung angetan. Wir besuchen tatsächlich nur ein Warenhaus. Aber es wirkt spannend und neu. Die Kultisten haben Regale umgeworfen, Meere aus roten Kerzen aufgestellt, Mauern aus Fernsehern errichtet, Laufstege in großer Höhe angelegt und dadurch diesen sonst so langweiligen Schauplatz in ein gruseliges Labyrinth verwandelt. Beim Durchstreifen des Gebäudes passiert zunächst nichts. Doch dann setzt der typische **FEAR**-Grusel ein. Schatten huschen über die Wände, die Lichter flackern, Türen fallen zu und Rollwagen setzen sich selbstständig in Bewegung. Wie die Zombie-Horden in **Left 4 Dead** werden solche Schockmomente immer wieder neu arrangiert, sodass **FEAR 3** auch bei erneutem Durchspielen immer noch überrascht. Die Soundkulisse beeindruckt uns. Immer wieder werden beunruhigende Soundeffekte eingespielt: Stöhnen, Fußstapfen oder dieses widerliche Knistern, welches die Chitinpanzer unzähliger Insekten erzeugen. Diese Spannung ist toll, packt uns aber nicht so sehr wie

WIDERLICH | Im Kühlhaus hängen zwischen allerlei Rinderhälften auch grausig zugerichtete Leichen.

TELEKINESE | Hier hebt Paxton Fettel einen Gegner aus seiner Deckung. Ein gutes Ziel für Point Man!

MAMA | Das ist Alma, Mutter der Protagonisten und obendrein ein gefährliches, mächtiges Wesen.

damals das erste **FEAR**. Das Spiel macht zwar alles richtig, doch wir haben uns anscheinend an die Grusel-Mechanismen der Serie gewöhnt. Als dann heftigere Visionen und Schock-Momente einsetzen, werden wir keinesfalls erschüttert, aber immerhin überrascht und auf jeden Fall gut unterhalten.

Mit dem Auftauchen der Kultisten kommt Action ins Spiel. Die wahnsinnige Meute rennt geradewegs auf uns zu, will uns zerfleischen oder uns mit improvisierten Waffen – Schraubenschlüsseln oder Eisenstangen – niedermachen. Allzu helle sind die Verrückten aber nicht. Dank der Fähigkeit Point Mans, die Zeit zu verlangsamen, machen wir bald kurzen Prozess mit ihnen. Aiming und Bewaffnung entsprechen den Genrestandards, Setting und Gegner wirken erfrischend anders als bei der Shooter-Konkurrenz. Später, in einem verwirrenden Regal-Labyrinth, treibt uns ein ganz bestimmter Widersacher fast in den Wahnsinn. Es gibt sprengstoffbepackte Selbstmörder, die aus allen Richtungen direkt auf uns zulaufen. Wenige Treffer erledigen diese Typen. Sie sind objektiv keine allzu große Gefahr. Aber ihre Sprengladung piept auffällig. Und in einem Abschnitt ist dieses Piepen omnipräsent, lässt uns keine Ruhe, macht uns panisch. In diesem Moment hat **FEAR 3** gewonnen. Wenig später aber nervt uns eine Stelle, bei der die Munition knapp ist und obendrein um uns herum unablässig Gegner auftauchen. Obendrein ist uns nicht genau klar, wohin wir nun müssen. Offensichtlich ist noch einiges Feintuning bei der Spielmechanik nötig, Spaß haben wir aber allemal mit dem Solo-Modus.

Als Nächstes spielen wir im Koop-Modus Paxton Fettel, der Point Man – in diesem Fall von einem australischen Kollegen gesteuert – zur Seite steht. In seiner Rolle haben wir nur wenige Moves. Ein Energieblitz schadet Gegnern, erweist sich jedoch als relativ schwache Waffe. Außerdem können wir Widersacher in der Luft schweben lassen, was sich prima dazu eignet, Gegner aus ihrer Deckung zu heben und von Point Man wegballern zu lassen. Am spannendsten ist jedoch die Fähigkeit Paxtons, Besitz von einzelnen Personen zu ergreifen. Wir werden

PC GAMES UNTERWEGS

Anfang Oktober besuchten wir die „Windy City" Chicago im US-Bundesstaat Illinois. Dort konnten wir neben Fear 3 auch das neue Mortal Kombat anspielen.

Im Rahmen einer Studiotour lud uns Warner Interactive Anfang Oktober nach Chicago ein, wo wir die Möglichkeit hatten, **FEAR 3** ausführlich anzuspielen. Gezeigt wurde ein Demo-Level von etwa 45 Minuten Spieldauer. Es handelte sich dabei um den dritten Level des Spiels, bei dem Sie als Point Man einen verwüsteten Supermarkt erkunden. Das Spiel wurde ausschließlich in einer Fassung für die Xbox 360 gezeigt und machte einen technisch recht fortgeschrittenen und sauberen Eindruck. Insgesamt konnten wir die Demo nahezu vollständig im Koop-Modus und einmal komplett im Solo-Modus spielen. Bei der Koop-Session probierten wir sowohl Point Man als auch Paxton Fettel als Spielfigur. Neben dem Termin bei den Day 1 Studios und einem Abendessen im 94. Stock des Hancock Buildings (siehe Foto) besuchten wir außerdem die NetherRealm Studios. Dort arbeitet man momentan an **Mortal Kombat** für Xbox 360 und PS3. Das Prügelspiel will sich auf die alten Stärken der Serie besinnen und kommt daher recht blutig daher. Mehr Infos finden Sie ab 1. Dezember in unserem Schwesterheft **play³**.





INTERVIEW MIT **FRANK ROOKE**

„Erschreckszenen sind Zaubertricks!"


Frank Rooke ist Director of Design von **FEAR 3**.

PC Games: Wie läuft das eigentlich mit Grusel und Spannung in Videospielen? Wird das nicht immer schwieriger, wenn sich die Spieler an die üblichen Erschreckszenen gewöhnen und sie auch erwarten?
Rooke: „Nun, ich komme ja von Monolith und war damals Designer von zwei (in Deutschland indizierten! Anm. d. Red.) Horror-Shootern. Ich verbringe also viel Zeit damit, zu überlegen, wie ich die Spieler erschrecken kann und wie ich die richtige Atmosphäre aufrechterhalte. Aber Sie haben Recht, es wird immer schwerer. Denn solche Erschreckszenen sind praktisch Zaubertricks. Wenn man sie zuvor bereits gesehen hat, büßen sie an Reiz ein. Nehmen wir den grandiosen Film **Paranormal Activity**. Der war unglaublich. Aber diese Filmidee ein zweites Mal? Nee, nicht wirklich spannend. Also müssen wir einfach tief in der Trickkiste wühlen und kreativ sein. Aber man kann auf einige Basis-Mechaniken zurückgreifen. Dazu muss der Kontext stimmen. Wenn der Spieler glaubt, er befinde sich in einer gruseligen Situation oder dass etwas Unvorhergesehenes passieren könne, ist das der erste Schritt. Dazu kommt eine Soundkulisse, die ihm vermittelt, dass etwas nicht stimmt, die ihn nervös macht. Dann bauen wir Spannung auf, etwa mit dem klassischen Fehlalarm: Er glaubt, gleich passiert etwas, aber nichts passiert. Und wenn er langsam richtig Panik bekommt, dann ist es Zeit für den echten Schock. Und das ist nur eine dieser klassischen Formeln."

PC Games: Wie stellen Sie sicher, dass der Spieler auch im richtigen Moment in die richtige Richtung schaut, um sich erschrecken zu lassen?
Rooke: „Da kommt das System ins Spiel, das die Schocks immer wieder neu und anders generiert. Wir haben uns damit abgefunden, dass der Spieler einige Dinge verpassen könnte. Damit können wir leben. Er mag diesen einen Effekt verpassen, dafür sieht er ihn vielleicht woanders. Oder beim nächsten Mal passiert an der Stelle etwas ganz anderes? Das gehört zur unberechenbaren Natur unseres Grusel-Systems. Und wir erreichen damit zwei wichtige Dinge. Zum einen wird damit das Horror-Spielgefühl aufrechterhalten. Aber noch viel wichtiger ist, dass wir damit verhindern, dass sich das Spiel beim erneuten Durchspielen verbraucht anfühlt."

PC Games: Was wir spielten, war eine sehr lineare Erfahrung. Wird es in anderen Levels mehr Bewegungsfreiheit und andere Szenarien geben?
Rooke: „Ich würde sagen, der Titel bietet abwechslungsreichere Kampf-Szenarien als die beiden Vorgänger. Es gibt enge, aber auch völlig offene Gefechtssituationen. Das decken wir alles ab. Im Grunde geht es bei **FEAR** aber stets um die intime Erfahrung des Close Quarters Battle. Man erledigt keine Gegner in hunderten Metern Entfernung. Es geht darum, dem Gegner ins Gesicht zu sehen. Wir müssen also darauf achten, genau solche Szenarien aufzubauen, um dem Spieler das zu geben, was er erwartet."

PC Games: Und dann gibt es Szenen, in denen man eine Art Mech steuert.
Rooke: „Oh ja! Die sind zwar nicht gerade eine der Säulen von **FEAR**, aber sie fügen eine interessante Dimension zu unserer Marke hinzu. Das Tolle ist, dass die Leute bei Day 1 Studios Erfahrung mit Kampfroboter-Spielen haben. Das werden wir also definitiv ausbauen. In den ersten zwei Teilen waren die Mechs etwas zu mächtig, man fühlte sich an Bord fast unverwundbar und alles wurde für eine Weile zur simplen Schießbude. Aber jetzt bringen wir Strategie ins Spiel. Man muss offensiv oder defensiv vorgehen, um Erfolg zu haben."

PC Games: Momentan erlebt 3D-Gaming einen Boom auf PC und Konsole. Gibt es Pläne, auch **FEAR 3** speziell für 3D zu optimieren?
Rooke: „Das Thema ist in der Tat sehr aktuell, ich darf aber nicht konkret darüber sprechen. Aus meiner Perspektive als Designer heraus glaube ich allerdings, dass Horrorspiele in 3D wirklich aufblühen könnten. Die ganze Idee von Horror ist es ja, dem Zuschauer so richtig nahe zu kommen."



PSI-CHOPATH | Der mysteriöse Paxton Fettel kann Besitz von seinen Gegnern ergreifen und sie fernsteuern.

dadurch zu einem der Kultisten, dreschen auf unsere Widersacher ein und halten obendrein Ausschau nach weißen Energiewolken. Die verlängern unsere Zeit im Körper des Feindes. Um das möglichst lange durchzuhalten, ist eine forsche, schnelle Spielweise gefragt. Außerdem motiviert ein Punktesystem, das obendrein bestimmte Spielerfolge mit Upgrades für unsere Fähigkeiten belohnt.

Zum Ende der Demo wird es bizarr. Wir werden für einige Sekunden in einen Wald teleportiert, in dem eine Kinderwiege steht. Eine große, dämonische Kreatur stürmt auf uns zu, doch dann landen wir wieder im Lagerhaus. Die Wiege gibt es dort immer noch, als eine Art Altar für die Kultisten. Und die umzingeln uns sogleich und als actionreiches Finale wehren wir mehrere Wellen dieser Verrückten ab. Dann wird plötzlich ein Tor aufgebrochen und das Militär tritt auf den Plan. Für einige Sekunden kämpfen alle drei Parteien gegeneinander: die Kultisten, die Soldaten und das Brüderpaar. Doch dann ist die Demo leider schon vorbei. Was haben wir beim Spielen gelernt? Wir lernten, dass die Entwickler auf alle Stärken der **FEAR**-Reihe setzen. Dass der Koop-Modus eine unterhaltsame Neuerung ist und dass Warenhäuser durchaus tolle Shooter-Levels abgeben. Man muss sie eben nur richtig inszenieren. ❑

„Ich bin beruhigt! Das Teil fühlt sich an, wie es sich für ein FEAR gehört!"

Sebastian Stange



Was ich aus meiner Anspielzeit von **FEAR 3** mitnahm, ist vor allen Dingen die Gewissheit, dass sich das Spiel trotz eines neuen Entwicklerstudios nach wie vor einfach richtig anfühlt. Die Panik, die Hektik, die übernatürlichen Elemente – das alles ist drin. Allerdings wünschte ich, man hätte mir auch einen Abschnitt gezeigt, in dem ich dem Militär gegenüberstehe. Intensiver Häuserkampf mit einer herrlich schlauen KI – das muss ein **FEAR**-Spiel einfach können. Und hier bleiben uns die Entwickler den Beweis schuldig. Design Director Frank Rooke erklärte mir zwar, dass exakt dasselbe KI-System genutzt wird wie bei den Vorgängern. Dennoch hätte ich eine solche Szene nur zu gern selbst angespielt.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Day 1 Studios
ANBIETER: Warner Interactive
TERMIN: 25. März 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**







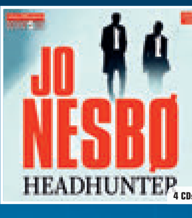




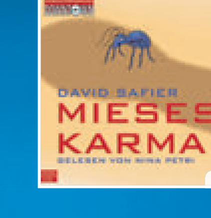
HÖRBÜCHER SATT!

Je 9,99

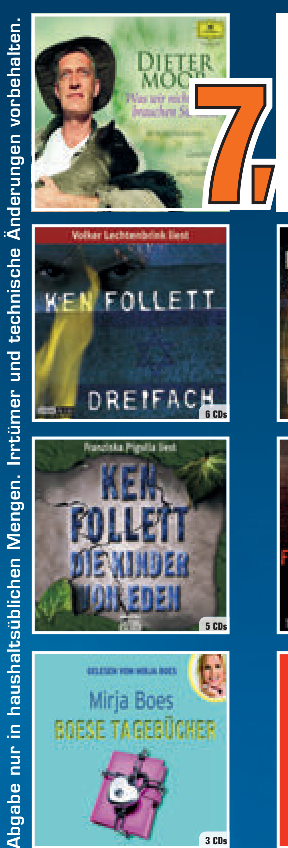


























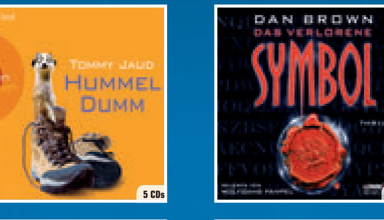




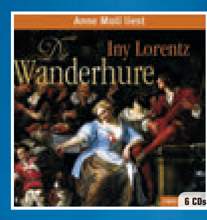




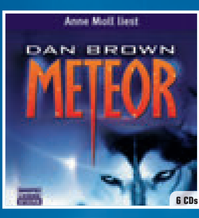
















Matthias Sachau — WIR TUN ES FÜR GELD

DAN BROWN — METEOR

eclipse — twilight — new moon

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

144 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

DRECKSCHLEUDER | Beim Ritt über Stock und Stein verschmutzen die Offroader zusehends.

PANORAMA | Ibizas Straßennetz erstreckt sich über 3.000 Kilometer, darunter 900 Kilometer Offroad-Pisten.

Test Drive Unlimited 2

Von: Toni Opl

Das Leben der High Society: edle Schlitten, dicke Villen und Sunshine Reggae auf Ibiza.

Einen ganzen Nachmittag lang durften wir bei Namco Bandai in Frankfurt das neue **Test Drive** Probe fahren. Wie uns Produzent Vince Farquharson erklärte, dreht sich erneut alles um den Mythos Automobil, wunderschöne Landschaften und den Lifestyle der High Society. Gemäß dem „Massively Open Online Racing"-Konzept erwarten den Spieler eine offene Welt – in diesem Falle die komplette Insel Ibiza – und Abertausende von Mitspielern, mit denen man sich online messen oder in Racing-Clubs zusammentun kann. Daneben gibt es aber auch eine klassische Singleplayer-Erfahrung mit einer unterhaltsamen Story, die nahtlos in das Online-Geschehen eingebettet ist.

Übergreifendes Ziel: Wir müssen uns vom unterbezahlten Parkboy zum stinkreichen Jetsetter hocharbeiten. Als begabter Fahrer holen wir uns Rennlizenzen, kaufen Autos, nehmen an unterschiedlichsten Wettbewerben teil und hangeln uns so durch insgesamt 70 Karriere-Ränge. Cool: Geschäfte, Fahrschulen und die eigene, mit der Zeit immer nobler werdende Behausung lassen sich aus der Ego-Perspektive (Avatar-Mode) erkunden.

Durch die permanente Vernetzung treffen wir überall auf andere Spieler und haben die Möglichkeit, jederzeit jemanden zu einem Duell herauszufordern oder ein anderes Event für bis zu acht Spieler zu starten. Wir können aber auch einfach weiter an unserer Karriere feilen, die erstmals auch echte Offroad-Rennen umfasst. Weitere Features, die uns im Gedächtnis geblieben sind: serverseitig gesteuerter Wetter- und Tageszeitenwechsel, drei Fahrphysikeinstellungen (Full Assistance, Sport, Hypersport), ein optisches Schadensmodell, diverse Koop-Rennmodi und die Möglichkeit, als Polizist Jagd auf Online-Raser zu machen. ❑



„TDU 2 bietet eine Unmenge an Erweiterungen und Verbesserungen." *Toni Opl*

Trotz Fokus auf die Netzwerkfunktionen werden hier auch Solospieler auf ihre Kosten kommen. Denn die „Vom Tellerwäscher zum Millionär"-Story bietet einen roten Faden durch die offene Spielwelt, zwingt Sie aber zu nichts. Wer nach all den Action-Rasereien der letzten Monate mal wieder Lust auf ein ruhigeres Rennspiel mit traumhafter Kulisse hat und in die verschwenderische Welt der Reichen und Schönen eintauchen will, sollte sich **TDU 2** vormerken. Wegen der „Open World" sehen Wagen und Strecken zwar nicht ganz so hübsch aus wie in anderen Rennspielen, dafür hat Eden Games die Hawaii-Insel O'ahu aus dem Vorgänger überarbeitet und als Bonus einfach mit in Teil 2 gepackt. Lobenswert!

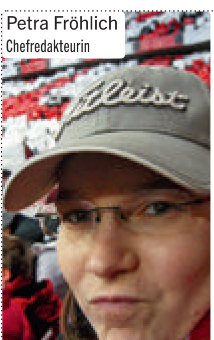
GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Eden Games
ANBIETER: Namco Bandai
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK **GUT**

TEST

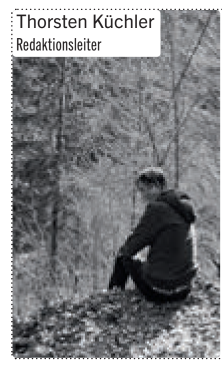
12 / 10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat als erste Fußball Manager-2011-Amtshandlung:
Gleich mal den Dortmundern und Mainzern ein paar junge Spieler abgeluchst.
Könnte auch Two Worlds 2 anfangen oder Fallout: New Vegas, spielt aber derzeit am liebsten:
Schiffe versenken. Auf dem iPhone.
Das wird aber nicht lange so bleiben, denn für die Weihnachtsfeiertage sind reserviert:
Two Worlds 2, Age of Empires Online und **Civilization 5**



Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Muss zugeben:
Neben all dem Arbeiten im Büro und der Zockerei vor der heimischen HD-Glotze machen auch Ausflüge in die Natur viel Spaß!
Muss außerdem zugeben:
Urlaub in Deutschland ist eine unterschätzte Sache – und das Allgäu auch!
Wird niemals zugeben:
Dass **Call of Duty: Black Ops** ein Geniestreich ist. Das Ding ist wieder mal nur halb so gut wie die Infinity-Ward-Episoden! Alleine die KI ist einfach lachhaft.



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Erklärte:
Insgesamt drei verschiedenen Polizeistreifen, warum ich nachts mit Taschenlampe und GPS-Gerät durch die Gegend laufe.
Brutzelte:
Trotz des nasskalten Herbstwetters 2,5 Stunden einen delikaten Krustenbraten auf dem Grill.
Daddelt sich aktuell durch:
Fallout: New Vegas, Two Worlds 2, Call of Duty: Black Ops und frönt dem neuen **HdRO**-Shop (bin ich froh, VIP-Spieler zu sein).



Robert Horn
Redakteur

War unterwegs:
Im schönen Montreal, Kanada. Dort gab es ein neues THQ-Studio und tolle (Anspiel-) Eindrücke vom ambitionierten Shooter **Homefront**. Das wird gut!
Hatte Lust auf Action:
Und mal wieder das grandiose **Boderlands** angefangen. Das Original, nicht eins der zig DLCs.
Hatte Lust auf Gothic:
Arcania. Sehr zwiespältig. Nette Grafik. Aber, so ... leicht. Und wo ist das **Gothic**-Flair?



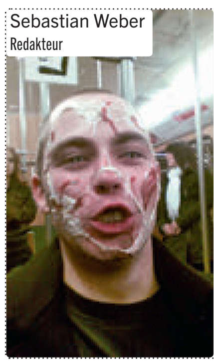
Felix Schütz
Redakteur

Arbeitet den Stapel ab:
Auf PC: **Call of Duty: Black Ops, Two Worlds 2** und **Medal of Honor**. Auf Xbox 360: **Costume Quest, Castle Crashers, Star Wars: The Force Unleashed 2** (so öde!) und **Castlevania: Symphony of the Night** (auch beim zweiten Mal noch super!)
Besuchte die Blizzcon:
Nach 2 Stunden mit **Diablo 3** weiß ich: das wird saugut!
Freut sich tierisch auf:
Den Frühjahr-Release von **The Witcher 2** und den Kinostart von **Tron: Legacy**.



Christian Schlütter
Redakteur

Gratuliert:
Kollege Horn zur längst überfälligen Verlobung! Die Tage des laxen Herumgammelns sind vorbei! Los, Nachwuchs produzieren!
Zieht sich schick an:
Für die Absolventenfeier an der Uni Siegen. Danach ist er offiziell Alumni!
Fragt sich:
Ob er mit Oberlippenbürste oder ohne (wie links) vorteilhafter aussieht?
Schläft jetzt besser:
Hat die Katze kastrieren lassen, kein Geschreie mehr!



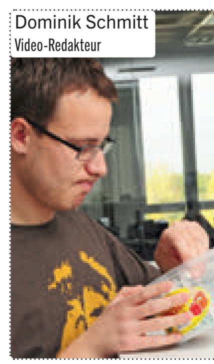
Sebastian Weber
Redakteur

Hat sich hübsch gemacht:
Eigentlich mag ich Halloween ja gar nicht, aber na ja, es war eine lustige Party.
Ist froh:
Endlich alle Rollenspiele hinter sich zu haben und freut sich nun auf Neues: **Assassin's Creed: Brotherhood** und **Need for Speed: Hot Pursuit**.
Dankt:
Den vielen Lesern, die Musikvorschläge geschickt haben ... jetzt mal alles in Ruhe Probe hören, was ich noch nicht kannte.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hasst:
Weihnachten und weihnachtliche Stimmung.
Liebt aber:
Die klassische Weihnachtsgans mit Rotkraut.
Hasst:
Eingeschränkte Funktionen bei manchen Geräten.
Liebt aber:
Sein iPad.
Hasst:
Die Preispolitik der Mineralölgesellschaften.
Liebt aber:
Seinen amerikanischen Achtzylinder.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Holt nach:
Fable 2 und **Limbo** (beide Xbox 360). Passen exzellent zum Herbst, wenn auch auf gänzlich unterschiedliche Art und Weise.
Kneift sich regelmäßig:
Der FCN belegt den sechsten Platz der Bundesligatabelle! Vielleicht ist dieses Jahr ja wieder ein Europapokalstartplatz möglich ...
Sorgt sich:
Läuft Robs weibliche Anhängerschaft jetzt Sturm?!
Grüßt außerdem:
Die Patin Ulli ganz herzlich!



Alexander Bohnsack
Redakteur

Freut sich auf:
Den Laternenumzug mit seinen beiden Kindern und dem anschließenden Grill-Spiele-Abend im Garten des Kindergartens.
Kann es kaum erwarten:
Dass **Need For Speed: Hot Pursuit** endlich bei ihm zuhause eintrudelt – das Forcefeedback-Lenkrad wartet schon am PC.
Lehnt sich zurück:
Und denkt an den Herd, der viel zu lange wegen **Wurzelimperium, Grepolis** und Co. vernachlässigt wurde.



Florian Stangl
Chefredakteur Online

Ist froh:
Endlich die letzte Staffel von **24** gesehen zu haben. Was für eine ermüdende Ansammlung von Selbstzitaten!
Hört gerade:
Die Blu-ray von **The Big Four**. Bei so einer Bild- und Soundqualität braucht man selbst keine Festivals mehr zu besuchen.
Freut sich:
Über die erfolgreiche Schnitzeljagd auf www.pcgames.de zu Halloween.





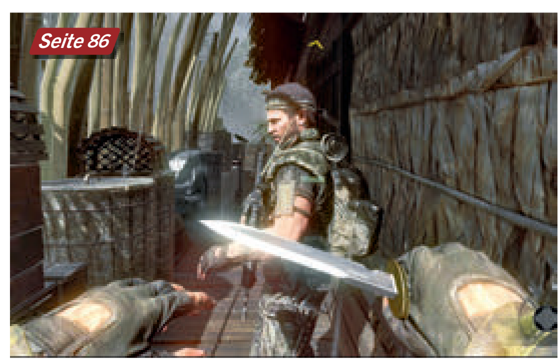
Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt momentan:
Nur noch **F1 2010**. Ein klasse Rennspiel und nach dem Patch – zumindest bei mir – noch besser. **Call of Duty: Black Ops** schiebe ich irgendwie noch dazwischen.
Gratuliert:
Herrn Horn zur Verlobung und wünscht dem Paar nur das Beste.
Hat endlich aufgerüstet:
Wenn auch nur in geringem Maße. Von 2 GB ging's auf 4 GB. Wie konnte ich nur so lang ohne die Erweiterung auskommen?

TOP-THEMEN

ACTION

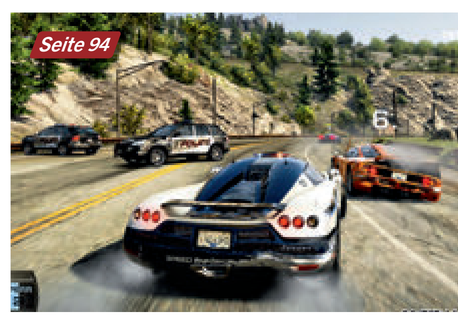
CALL OF DUTY: BLACK OPS



SCHWERES ERBE | Nachdem Entwickler Infinity Ward Sie vergangenes Jahr in **Modern Warfare 2** in der Gegenwart hat kämpfen lassen, schickt Sie nun Entwickler Treyarch in die Wirren des Kalten Krieges. Ob der neue Teil der **Call of Duty**-Reihe den hohen Erwartungen der Spieler gerecht wird?

RENNSPIEL

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



KATZ UND MAUS | Endlich dürfen Sie sich wieder mit Nobelkarossen Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern. Oder wollen Sie lieber Raser zur Strecke bringen? **Burnout**-Schöpfer Criterion führt die **Need for Speed**-Reihe actionreich und arcadig fort – ob das der angeschlagenen Rennspiel-Serie aber gut tut?

ROLLENSPIEL

TWO WORLDS 2

HARTE KONKURRENZ | Innerhalb kürzester Zeit erschienen drei lang erwartete Rollenspiele. Ob Entwickler Reality Pump mit seinem **Two Worlds 2** sich in die Topriege der Rollenspiele einreihen darf oder ob es am Ende doch mit Problemen zu kämpfen hat? Wir verraten es Ihnen.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

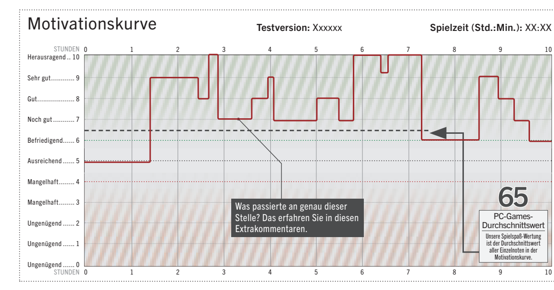
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 116.

ABWECHSLUNG | In den unterschiedlichen Gebieten der Spielwelt lauern jeweils andere Gefahren auf Sie.

Two Worlds 2







Von: Sebastian Weber

Nach fast zweimaligem Durchspielen steht fest: Two Worlds 2 ist sehr gut gelungen.

FÜR SAMMLER

Two Worlds 2 erscheint neben der normalen Ausgabe auch in einer Premium-Edition (40x40-mm-Dragon-Mega-Pin mit einem 2-cm-Swarovski-Kristall in Schmuckbox, Soundtrack, 55-Blatt-Kartenspiel, ein exklusives In-Game-Item, Wendeposter der Antaloor-Weltkarte) und einer Royal-Edition (25 cm große Dragon-Queen-Figur, 72-seitiges Artbook, Bonus-DVD, 55-Blatt-Kartenspiel, drei exklusive In-Game-Items und eine Quest, Mouse-Pad und Wendeposter der Antaloor-Weltkarte).

Eigentlich sollte **Two Worlds 2** bereits vor gut einem Jahr erscheinen, der Veröffentlichungstermin verschob sich dann aber immer wieder. Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist es jedoch endlich so weit: **Two Worlds 2** ist tatsächlich erschienen – seit dem 9. November steht das Rollenspiel für alle Hobby-Abenteurer in den Läden.

Die Geschichte von **Two Worlds 2** beginnt schlecht für den Helden. Er und seine Schwester werden von Bösewicht Gandohar gefangen gehalten. Während der Kerl die Holde für irgendwelche Zeremonien braucht, dient Ihr Schützling lediglich als lebenserhaltende Maßnahme für seine Schwester. Kurz nach dieser Einführung wird der Held schließlich von einer Handvoll Orks befreit und setzt sich anschließend das Ziel, seine Verwandte aus den Fängen Gandohars zu befreien. Später gibt es natürlich noch eine mehr oder weniger überraschende Wendung im Plot, sodass mancher Charakter des Ensembles seine Rolle wechselt. Es bleibt eine klassische Hauptquestreihe, für die Sie allerdings viel Spielzeit einplanen sollten.

Two Worlds 2 glänzt nämlich dank der Größe seiner Spielwelt und der Fülle an Aufgaben, die es zu erledigen gilt. Die Jobs verzweigen sich immer wieder, es gibt nie ein Patentrezept, wie man ein Problem lösen kann, Entscheidungen haben Einfluss auf die Spielwelt und so weiter. Teilweise wirken sich solche Wahlmomente aber auch massiv auf die Spielzeit aus. Im späteren Spielverlauf bekommen Sie den Job, einen bestimmten Charakter um die Ecke zu bringen. Wenn Sie handeln, wie Ihnen aufgetragen wurde, endet die gesamte Questreihe nach geschätzen 15 Minuten. Sprechen Sie dagegen mit dem Todeskandidaten und glauben dessen Geschichte, so ergibt sich eine Aufgaben-Kette, die Sie gut und gerne zwei Stunden beschäftigt – und entsprechend mehr Erfahrungspunkte landen am Schluss in der Kasse Ihres Helden. Dieses Prinzip setzen die Entwickler über den gesamten Spielverlauf hinweg um, sodass Sie schnell die Hauptquest links liegen lassen, teilweise auch komplett den Überblick verlieren, was überhaupt gerade Ihr Ziel ist, oder es Sie auch gar nicht interessiert.

Die riesigen Gebiete durchqueren Sie auf verschiedene Weisen: Wer es simpel haben möchte, nutzt einfach einen der Dutzenden von Teleportern, zwischen denen Sie sich jederzeit hin- und herbeamen lassen können. Zu den vorgegebenen Stationen dürfen Sie zudem sogenannte persönliche Teleporter aufstellen, mit denen Sie an jeden x-beliebigen Punkt der Karte zurückkehren können – die Dinger sind aber entsprechend teuer. So fallen die Laufwege extrem kurz aus. Dazu kommen dann Pferde, die sich wunderbar einfach steuern lassen und die Fortbewegung daher enorm erleichtern. Nachteil: Man verliert das Ross schnell, da es nicht auf der Karte verzeichnet ist. Zu guter Letzt gibt es Boote, mit denen Sie übers Meer schippern. Diese steuern sich ebenfalls einfach, sind aber physikalisch korrekt vom Wind abhängig. Wenn Sie dann minutenlang auf die nächste Bö warten müssen, beißen Sie in die Tastatur, versprochen.

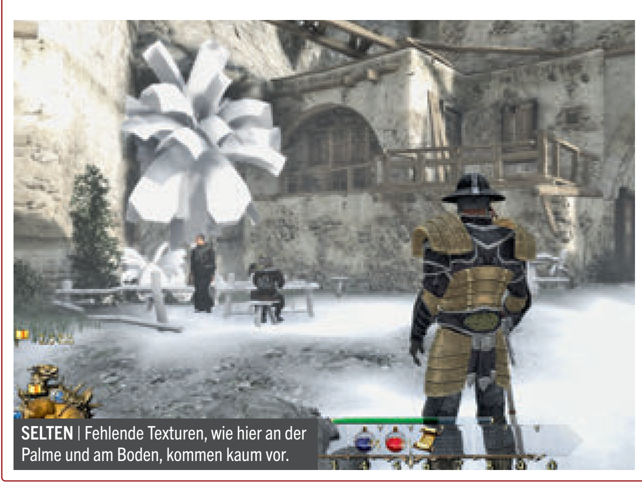


TAKTIK | Jede Monsterart hat ihr eigenes Verhalten. Wespen zum Beispiel treten nur im Schwarm auf.

GUTE NACHRICHT: WENIGE BUGS

Two Worlds 2 kommt erstaunlich fehlerfrei auf den Markt (gerade im Vergleich mit dem Vorgänger). Welche Makel uns auffielen, verraten wir hier.

In unseren knapp 40 Stunden Spielzeit traten nur drei Abstürze auf, sonst gab es keine gravierenden Bugs. Lediglich der Sound des Spiels mag zeitweise nicht so, wie es die Entwickler vorgesehen haben. In einer Zwischensequenz passte der Ton nicht zum Gezeigten und hin und wieder fehlt in Sequenzen die Sprachausgabe komplett. Apropos Fehlen: Einmal wiesen Objekte keine Texturen auf und erschienen dann komplett in Weiß (siehe Bild unten). Doch diese Bugs treten, wie bereits erwähnt, nur in seltenen Fällen auf.


SELTEN | Fehlende Texturen, wie hier an der Palme und am Boden, kommen kaum vor.

Dank der enormen Quest-Dichte sammelt Ihr Held natürlich schnell Erfahrungspunkte und steigt so im Level auf. Wie in jedem anderen Rollenspiel bauen Sie so Ihre Fähigkeiten aus. Neue Skills schalten Sie frei, indem Sie Bücher in der Welt finden. So stehen also nicht alle Fähigkeiten von Anfang an zur Verfügung. Ärgerlich ist jedoch, dass diese Bücher – im Gegensatz zum sonstigen, zufälligen Beutegut in den diversen Kisten der Spielwelt – von den Entwicklern gezielt verteilt werden. So erlernen Sie manchen Skill erst an einem bestimmten Punkt der Geschichte, auch wenn Sie ihn vielleicht gerne früher nutzen würden. Insgesamt spendieren Ihnen die Entwickler pro Level-Aufstieg sechs Punkte, mit denen Sie Ihren Charakter ausbauen, vier davon beziehen sich auf Werte wie Lebensenergie und Ähnliches, zwei davon gehen aufs Konto der Skills. Motivierend: Wenn Sie während des Abenteuers einzelne Fähigkeiten oft und erfolgreich verwenden oder eine bestimmte Gegnerart häufig genug ins Jenseits befördert haben, bekommen Sie zudem als Belohnung Extrapunkte gutgeschrieben. Und auch wenn sich das Charaktermenü ein wenig unübersichtlich gibt, finden Sie dort Dinge wie Spezialschläge für Ihre Klinge, Fernkampffähigkeiten, Magieklassen und so weiter. Da Sie sich anfangs nicht für eine Charakterklasse entscheiden müssen, sind Sie also frei, in welche Richtung Sie Ihren Helden entwickeln – wobei eine Spezialisierung ratsam ist. Denn nur wer ein Meister seines Fachs ist, hat später gegen die starken Monster eine realistische Chance. Falls Sie sich verskillt haben, stehen allerdings in der Welt einige Charaktere herum, die gegen ein paar Münzen einige Stufenanstiege rückgängig machen, sodass Sie die Punkte neu verteilen können.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist natürlich das Equipment Ihres Helden. Der einfachste Weg, an neue Waffen, Rüstungen oder Heiltränke zu kommen, sind die vielen Händler, die in der Spielwelt auf Sie warten. Im Vergleich zum aktuellen Konkurrenten **Arcania: Gothic 4** haben die Kaufleute in **Two Worlds 2** auch einen geregelten Arbeitstag, sodass Sie die Kerle nachts nicht antreffen. Dafür vermissen wir das ausgefeilte Wirtschaftssystem, das die Entwickler versprochen hatten. Angedacht war, dass die Preise bei den Ladenbesitzern von Angebot und Nachfrage bestimmt werden. Wenn Sie also mehrere Schwerter verkaufen, sinkt der Preis, den Sie pro Klinge bekommen. Kaufen Sie dagegen den gesamten Vorrat an Heiltränken, werden diese zunehmend teurer. In der Spielwirklichkeit geschieht zwar genau das, aber nicht sonderlich realistisch oder kompliziert: Wenn Sie Heiltränke kaufen, steigt der Preis mit jedem



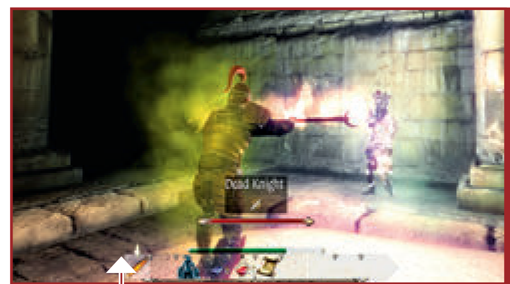
GIFTSCHLEUDER | Biester wie Spinnen und Skorpione vergiften Ihren Helden, was auf Dauer Lebensenergie kostet.


INSZENIERUNG | Bestimmte Attacken setzt das Spiel besonders in Szene, denn dann wechselt die Kamera die Perspektive.

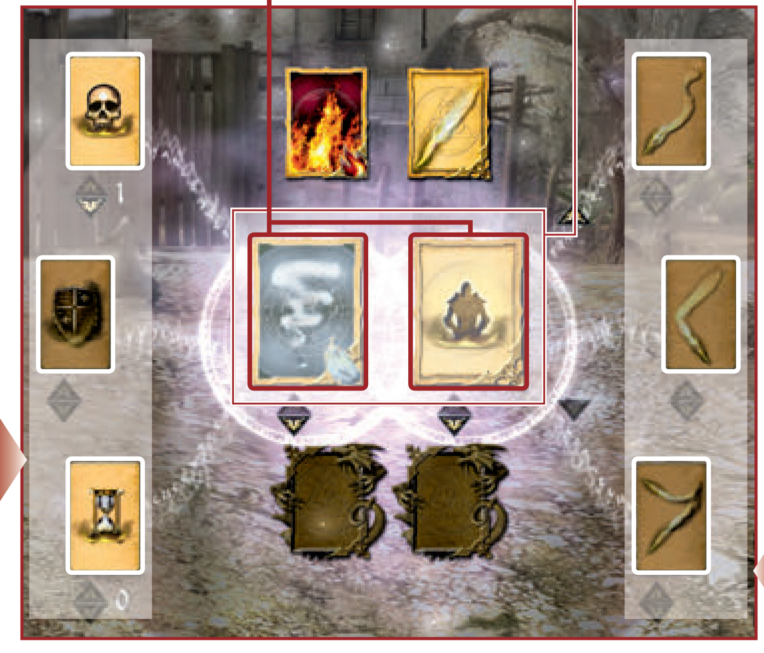
INNOVATIV: DAS ZAUBERSYSTEM

Wer sich in Two Worlds 2 für den Magier entscheidet, hat später im Spielverlauf seinen Spaß und jede Menge Freiheiten:

Das Magiesystem basiert nämlich auf Karten, die Sie nach Ihren Wünschen kombinieren können, um die verrücktesten Magietricks zu vollführen. Das hat allerdings zur Folge, dass ein erfahrener Held später auch wenig Probleme mit starken Gegnern hat. Sogar Bosskämpfe enden so oft schon nach einem Zauberspruch – das macht **Two Worlds 2** etwas zu leicht. Spaß macht das innovative Magiesystem trotzdem.



Beispielzauber 1: Ein Feuerball, der ein Erdbeben auslöst, sobald er auf den Gegner trifft. So verursacht er Feuer- und Hiebwaffenschaden gleichzeitig. Verheerend.



Wirkungs- und Trägerkarten: Sie bestimmen, ob es sich um Feuer-, Wasser- oder Luftmagie handelt und wie der Zauber wirkt, also als Geschoss, Verzauberung und so weiter. Hier dürfen Sie nach Lust und Laune kombinieren.

Modifikatorkarten – Teil 1: Die Modifikatorkarten auf dieser Seite bestimmen die Dauer des Zaubers und ob dieser offensiv, also mit Schaden für den Gegner eingesetzt wird oder als zeitlich begrenzter Bonus für Ihren Helden wirkt.



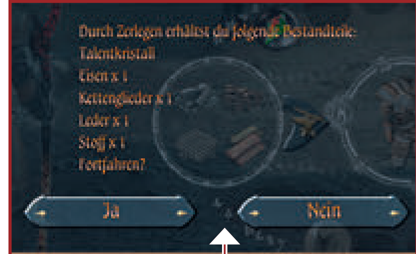
Beispielzauber 2: Eine Beschwörung. Je nach Element und Erfahrungsstufe erschaffen Sie Monster, die Sie unterstützen oder als Ablenkung dienen.

Modifikatorkarten – Teil 2: Wenn Sie einen Geschoss-Zauber basteln, legen Sie hier fest, ob dieser sein Ziel verfolgt, von Wänden und Gegnern abprallt oder sich in mehrere Projektile aufteilt.

GUTES BALANCING: DAS CRAFTINGSYSTEM

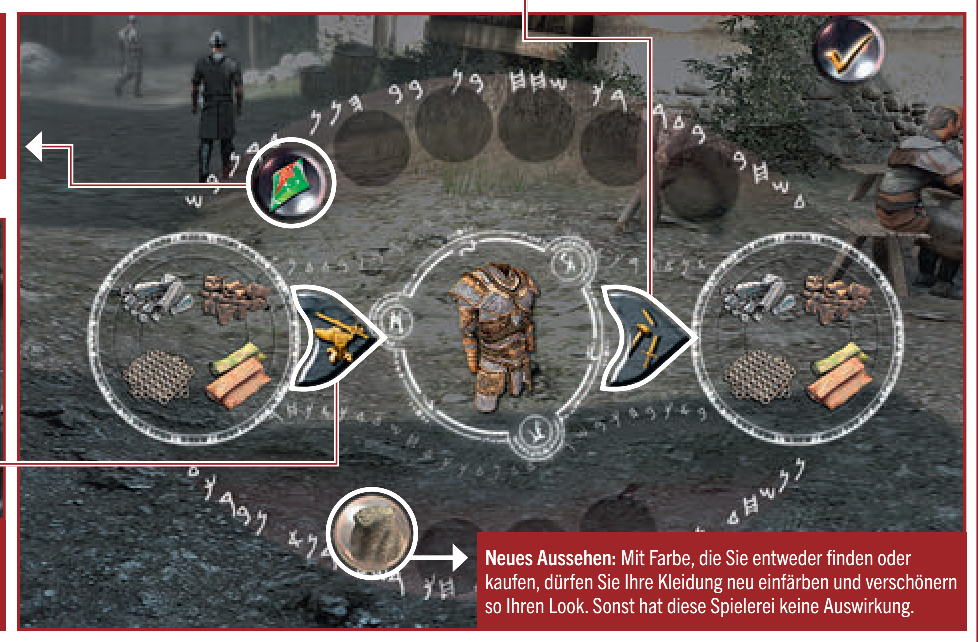
Crafting hat in Rollenspielen oft einen wichtigen Stellenwert. Auch in Two Worlds 2 verbessern Sie so Ihr Equipment, neues schmieden dürfen Sie allerdings nicht.

Jeder Gegenstand, ob Schwert, Rüstung, Schild oder Zauberstab, lässt sich in seine Einzelteile zerlegen, mit denen Sie daraufhin andere Ausrüstung verbessern, was Sie gut überlegt tun sollten. Alchemie funktioniert dagegen genretypisch: Sie wählen Zutaten, mischen sie zusammen und bekommen einen Trank, dessen Rezept Sie speichern dürfen. Deshalb stellen wir Ihnen hier das Crafting vor.



Zerstörung: Sie dürfen jedes Objekt in seine Einzelteile zerlegen, um damit Ihre Ausrüstung zu verbessern. Hier hakt es beim Balancing: Als Krieger mangelt es ständig an Werkstoffen, als Magier haben Sie das Zeug dutzendfach bei sich, da Sie es nicht verwenden können.

Kristalle: Über den gesamten Spielverlauf hinweg finden Sie Kristalle, die Sie in Kleidung und Waffen verbauen können. Diese bringen zum Beispiel zusätzlichen Feuerschaden oder Resistenzen gegen Gift oder erhöhen bestimmte Talente Ihres Helden. Die Wahl dieser kleinen Dinger sollte gut überlegt sein.





Helden-Tuning: Wenn Sie die nötigen Werkstoffe beisammenhaben, können Sie zum Beispiel Ihre Rüstung verbessern. Dadurch ändern sich verschiedene Werte des Kleidungsstückes.

Neues Aussehen: Mit Farbe, die Sie entweder finden oder kaufen, dürfen Sie Ihre Kleidung neu einfärben und verschönern so Ihren Look. Sonst hat diese Spielerei keine Auswirkung.

CHARAKTERENTWICKLUNG UND BALANCING

Charakterentwicklung und Balancing spielen in jedem Rollenspiel eine wichtige Rolle, da sie grundlegend den Spielspaß bestimmen. Wir erklären Ihnen hier, wie Two Worlds 2 sich in diesen Disziplinen schlägt.

Charakterwerte: Diese vier Werte beeinflussen Ihre Lebensenergie, Kraft, Fernkampf-Präzision und Magie-Fähigkeit. Für einzelne Skills müssen Sie bestimmte Werte in diesen Kategorien aufweisen, wobei Bonuswerte durch Amulette hierbei nicht mit einberechnet werden. Ihren tatsächlichen Wert erfahren nur Sie per Maus-over.



Kampf-Skills: Hier schalten Sie neue Schlagarten und Ähnliches frei. Der Schwertschwinger hat es erst einfacher als die anderen Klassen, später jedoch wird sein Abenteuer schwer.

Fernkampf-Skills: Hier warten Dinge wie eine Zoom-Funktion oder ein Schuss, der zwei Pfeile verschießt. Als Bogenschütze ist man zu Beginn aber mehr mit Flüchten beschäftigt.

Magie-Skills: Hier warten die vier Elemente als Zauberklassen und die Kategorie beeinflusst die Zahl der verfügbaren Karten. Zu Beginn ist der Magier schwach, gegen Ende übermächtig.

Verfügbare Skills: In der Mitte des Bildschirms zeigt Ihnen **Two Worlds 2** alle verfügbaren Fähigkeiten einer Kategorie an. Per Maus-over erfahren Sie, welche Voraussetzungen Sie erfüllen müssen, um bestimmte Talente freizuschalten. Gut gelöst und leicht verständlich.

Allgemeine Kategorien: Hinter diesen drei Punkten verstecken sich Skills wie Schleichen, Schmieden oder Resistenzen gegen Gift. Die Kategorien könnten allerdings besser unterteilt sein, damit man mehr Fähigkeiten auf einen Blick erfassen kann.

Gebräu einfach nur um fünf Auras (die Goldmünzen der Spielwelt) – ein komplexes und realistisches Wirtschaftssystem stellen wir uns wahrlich anders vor.

Die Spielwelt erinnert an die früheren **Gothic**-Spiele. Es gibt keine Grenzen, außer dass Sie in den Gebieten auf bestimmte Gegner treffen, die vielleicht für Ihren Charakter zu hart sind. Außerdem endet jedes der vier Kapitel, in die die Geschichte unterteilt ist, mit einem Boss-Monster. Das Balancing der Gegner stellt aber stellenweise ein Problem dar. Bestes Beispiel: der Endgegner aus Kapitel 1. Dieses riesige Monster greift Ihren Helden mit drei Schlägen an. Falls alle seiner Hiebe treffen, kippt Ihr Schützling aus den Latschen. Einmal traten wir dem Biest als Krieger gegenüber. Dieser muss natürlich nah an seinen Gegner heran und die Attacken des Kolosses stellen eine höhere Gefahr dar. Hat das Biest seine Angriffe beendet, geht es kurz in die Knie – der Moment, in dem Sie losschlagen sollten. Was einfach klingt, erweist sich in der Praxis als schwierig, denn damit das Ungetüm überhaupt seine Schläge startet, müssen Sie in seiner Nähe sein und könnten deshalb auch getroffen werden. Unser zweiter Versuch als Magier fiel dagegen lächerlich einfach aus: Ein einziger Zauber und der in der Theorie herausfordernde Endgegner fiel um wie ein nasser Sack. Dieses Problem zieht sich leider durch den gesamten Spielverlauf. Anfangs haben es Fernkämpfer und Magier schwerer als ihr Krieger-Pendant. Später dagegen verbrauchen Sie als Kämpfer literweise Heiltränke, während zum Beispiel der Magier mit einem mächtigen Zauber (den er ja auch noch selbst basteln darf) jeden Gegner auf die Bretter schickt. Da die Balancing-Probleme auch bei normalen Gegnern hier und da auftreten, sollten Sie ausgiebig die Speicherfunktion von **Two Worlds 2** nutzen. Das Spiel erlaubt es Ihnen nämlich, Ihren Spielfortschritt jederzeit zu sichern und zu laden – und die Ladezeiten sind extrem kurz.

Die Bedienung von Two Worlds 2 funktioniert dafür denkbar einfach und genretypisch. Wenn Ihr Recke ein Schwert in der Hand hat, schlägt er mit der linken Maustaste zu, die rechte dient dazu, in die Verteidigungsposition zu gehen und so feindliche Angriffe abzuwehren. Pfeil und Bogen sowie Magie lassen sich wie in einem Third-Person-Shooter handhaben. Für diese Attacken bietet das Rollenspiel ein Auto-Aiming und visiert automatisch den nächsten Gegner in Ihrer Umgebung an. Zwar dürfen Sie mit den Tasten Q und E zwischen den Monstern hin und her wechseln, allerdings erweist sich das System ab und an als etwas widerspenstig und erlaubt es nicht, ein bestimmtes Monster aufs Korn zu nehmen – hier merkt man dem Spiel seine parallele Konsolenentwicklung an. Spezialangriffe liegen automatisch auf Hotkeys, Tränke weisen Sie den im Inventar verbleibenden Tastenkürzeln zu.

Apropos Tasten zuweisen: Die Tastaturbelegung dürfen Sie natürlich nach Ihren Wünschen verändern. Nervig ist dabei nur, dass „Benutzen" und „Springen" auf derselben Taste liegen, was sich nicht ändern lässt. Im normalen Spielablauf stört das meist nicht weiter. Doch in einer Szene gilt es etwa, unter Zeitdruck mit dem Pferd an einen bestimmten Punkt und zurück zu reiten. Wenn Ihr Held dann erst dreimal in die Luft springt, statt auf seinen wartenden Gaul zu steigen, sorgt das für hohen Blutdruck – versprochen.

NEBENBESCHÄFTIGUNGEN UND MINISPIELE

Two Worlds 2 verpackt Rollenspielübliches in Minispiele und bietet sogar Nebenbeschäftigungen:

Zwei Minispiele haben sich die Entwickler einfallen lassen, um typische Fähigkeiten in Rollenspielen spannender zu gestalten, nämlich das Stehlen und das Schlösserknacken. Bei Erstgenanntem drehen sich drei Schlangen gegeneinander, jede hat einen Spalt zwischen Maul und Schwanz. So ergibt sich irgendwann eine Lücke, durch die Sie rechtzeitig greifen müssen, um erfolgreich zu stehlen. Scheitern Sie, werden die Wachen auf Sie aufmerksam. Beim Schlösserknacken kommt es ebenfalls auf Geschicklichkeit an. Hier müssen Sie mit einem Dietrich den Schließmechanismus überlisten. Je nachdem, wie gut Ihre dazugehörige Fähigkeit ist, haben Sie länger Zeit, das Schloss zu überlisten. Ärgerlich: Schlösser lassen sich auch mit Waffengewalt öffnen – und das viel einfacher. Daneben dürfen Sie sich mit zwei Nebenbeschäftigungen ein Zubrot verdienen: beim Glücksspiel und als Straßenmusikant. Wer zum Instrument greift, darf dann ähnlich wie in **Guitar Hero** sein Lied klimpern, was gar nicht so leicht ist. Glücksspiel dagegen bietet Würfelpoker und Lucky Throw, bei dem einfach die höchste gewürfelte Zahl gewinnt.



GUITAR HERO? | Musiker brauchen ein gutes Reaktionsvermögen, um die Noten zu treffen.



GLAUBWÜRDIG | Die Würfel berechnet das Spiel physikalisch korrekt – Mogeln ausgeschlossen.

Ein weiterer Kritikpunkt: Das Inventar könnte übersichtlicher und bedienfreundlicher sein. Ihr Equipment stellt das Spiel mit etwas zu großen Symbolen dar, sodass man schnell die Übersicht verliert, wenn sich der Rucksack des Helden füllt. Wenn Sie dann Waffen zerlegen möchten (um die Einzelteile zum Schmieden zu verwenden) oder bei einem Händler auf Shopping-Tour gehen, müssen Sie jede einzelne Aktion separat bestätigen. Das nervt auf Dauer und hätte deutlich einfacher gestaltet werden können.

Genauso die Karte. Diese ist mit Symbolen geradezu vollgestopft, die aber zum einen nicht erklärt werden und sich zum anderen auch nicht gezielt ein- oder ausblenden lassen. So verlieren Sie schnell die Übersicht, was bei der Fülle an NPCs und questrelevanten Orten besonders ins Gewicht fällt. Praktisch ist zwar, dass ein Klick auf einen Quest-Marker Sie direkt ins Logbuch katapultiert, wo Sie nachlesen können, was Sie zu tun haben. Aber: Auch das Logbuch ist zu unübersichtlich, da es stur alle Aufgaben zeigt, egal ob sie bereits erledigt wurden oder nicht. So wird die Liste mit der Zeit immer länger und länger und verzweigt sich darüber hinaus auch noch. Wir fragen uns, warum man nicht einfach nach offenen und erledigten Quests filtern kann.

Sieht man aber von den Kritikpunkten bezüglich der Bedienoberflächen und des Balancings ab, bleibt ein sehr gutes Rollenspiel mit tollen Quests, einer schnieken Grafik und vor allem dem motivierendsten Magiesystem seit Langem. Das basiert auf Karten, die sich nach Lust und Laune kombinieren lassen. So können Sie stundenlang experimentieren und für jeden Gegnertyp einen neuen Spruch entwerfen. Wer **Two Worlds 2** deshalb nicht zumindest mal als Magier anspielt, ist selbst schuld, denn er verpasst das Beste. Doch auch in der Rolle einer anderen Klasse bietet das Spiel genug Stoff, um sich lange Winterabende um die Ohren zu schlagen. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

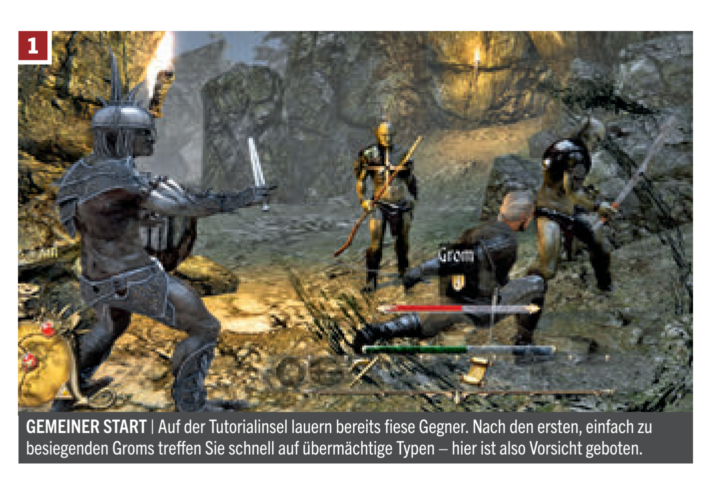


„Keine perfekte, aber sehr gute Unterhaltung"

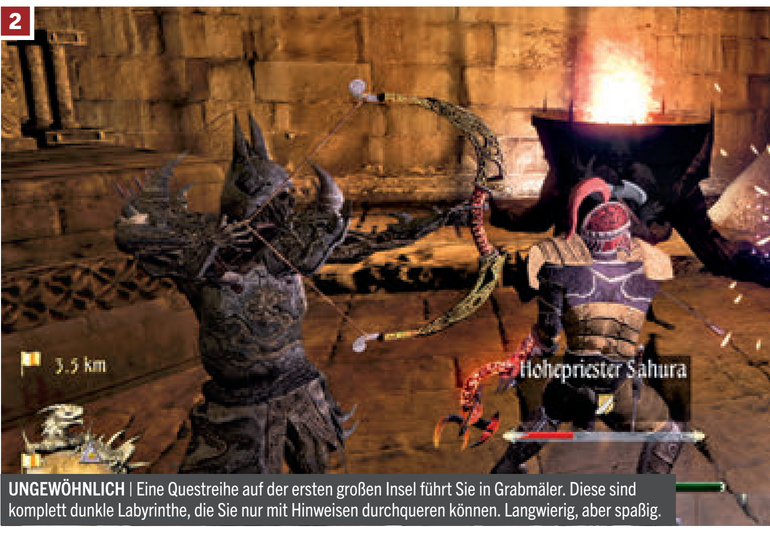
Knapp zweimal habe ich **Two Worlds 2** für den Test durchgespielt. Erst als Krieger, beim zweiten (vollständigen) Mal als Magier. Und abgesehen von den Kritikpunkten in Sachen Bedienung macht Entwickler Reality Pump wenig falsch. Die Quests fallen spannend aus, reißen mit, wirken sich auf Ihr Umfeld aus. Generell reagiert die Spielwelt auf Ihren Charakter, wenn auch nicht so ausgefeilt wie in **The Witcher** seinerzeit, aber immerhin so weit, dass man das Gefühl bekommt, Einfluss auf seine Umgebung zu nehmen. Was mich aber vom Stuhl gehauen hat, ist das Magiesystem. Dies erweist sich schnell als unerschöpflicher Fundus, denn Sie können herumexperimentieren, wie es Ihnen gefällt – gerade später, wenn Sie alle Magieformen beherrschen. Lediglich das Balancing sorgt hier für einen faden Beigeschmack. Natürlich mag ich es, wenn ich irgendwann meinem Helden anmerke, dass er mächtig ist und sich nicht mehr vor den vielen Monstern der Spielwelt zu verstecken braucht. Doch so einfach, wie es mir **Two Worlds 2** am Ende macht, soll es dann auch wieder nicht sein. Wer sich davon aber nicht stören lässt oder auf einen kleinen Patch hofft, bekommt ein erstklassiges, fesselndes Rollenspiel.



UNTER TAGE | Wer die Augen offen hält, findet in der Spielwelt jede Menge Dungeons, die allesamt atmosphärisch gestaltet sind.



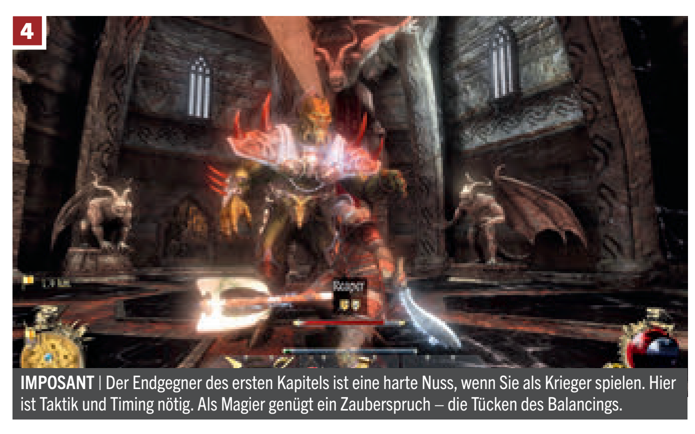
GEMEINER START | Auf der Tutorialinsel lauern bereits fiese Gegner. Nach den ersten, einfach zu besiegenden Groms treffen Sie schnell auf übermächtige Typen – hier ist also Vorsicht geboten.

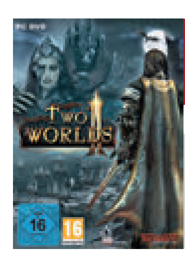


UNGEWÖHNLICH | Eine Questreihe auf der ersten großen Insel führt Sie in Grabmäler. Diese sind komplett dunkle Labyrinthe, die Sie nur mit Hinweisen durchqueren können. Langwierig, aber spaßig.



BELOHNUNG | So sollte eine Nebenquest aussehen: Die optionale Aufgabenreihe beschäftigt Sie gut und gerne zwei Stunden und belohnt Sie mit einem wertvollen Edelstein – und Sex für den Helden.


IMPOSANT | Der Endgegner des ersten Kapitels ist eine harte Nuss, wenn Sie als Krieger spielen. Hier ist Taktik und Timing nötig. Als Magier genügt ein Zauberspruch – die Tücken des Balancings.



Two Worlds 2

Preis: Ca. € 40,- bis 60,-
Termin: 9. November 2010
Publisher: Topware

Entwickler: Reality Pump
(Two Worlds, Earth 2160, Knight Shift)
Genre: Rollenspiel

GRAFIK

In Sachen Technik kann man Entwickler Reality Pump keine Vorwürfe machen. Gerade die Licht- und Schatteneffekte beeindrucken immer wieder, auch so manche Textur kommt überaus plastisch daher. Die Charaktermodelle dagegen sehen zwar gut, aber nicht überragend aus und wirken aufgrund von fragwürdigen Animationen teilweise unnatürlich. Insgesamt gestalten die Entwickler das Rollenspiel aber durch die Bank stimmig und verstehen es, Atmosphäre zu schaffen. Zudem fallen die Ladezeiten extrem kurz aus.

SOUND

Two Worlds 2 liegt komplett synchronisiert vor und jeder Charakter in der Spielwelt wurde erstaunlich gut vertont. Der eine oder andere bekannte Sprecher verleiht den Figuren Charakter. Was allerdings auffällt: Im späteren Spielverlauf klingt so manche Stimme bekannt, als würden sich NPCs Sprecher teilen. Die Musik passt sich an den jeweiligen Landstrich beziehungsweise die Situation an und wird in wichtigen Situationen zunehmend leiser, sodass sie zu keiner Zeit nervig oder störend wirkt.

STEUERUNG

Die Steuerung unterscheidet sich kaum von anderen Genrevertretern. Ärgerlich: Benutzen und Springen liegen auf derselben Taste, was sich auch nicht ändern lässt. Diese Verbindung ist von den Entwicklern vorgegeben. Das ist im normalen Spielverlauf selten ein Problem, doch wenn Sie unter Zeitdruck auf Ihr Pferd steigen müssen und Ihr Held springt es lieber an, statt sich in den Sattel zu schwingen, dann kostet dies Nerven. Genauso doof gelöst: Wenn Sie ein Gamepad angeschlossen haben, deaktiviert das Spiel automatisch Ihre Maus.

UMFANG

Da die Spielwelt von **Two Worlds 2** extrem groß ist, lässt sich der Umfang schwer einschätzen. Wer nur strikt der Geschichte folgt, sollte etwa 20 Stunden einplanen. Wer dagegen alle Landstriche erkundet und jede Nebenquest in Angriff nimmt, darf die Spielzeit vermutlich verdoppeln.

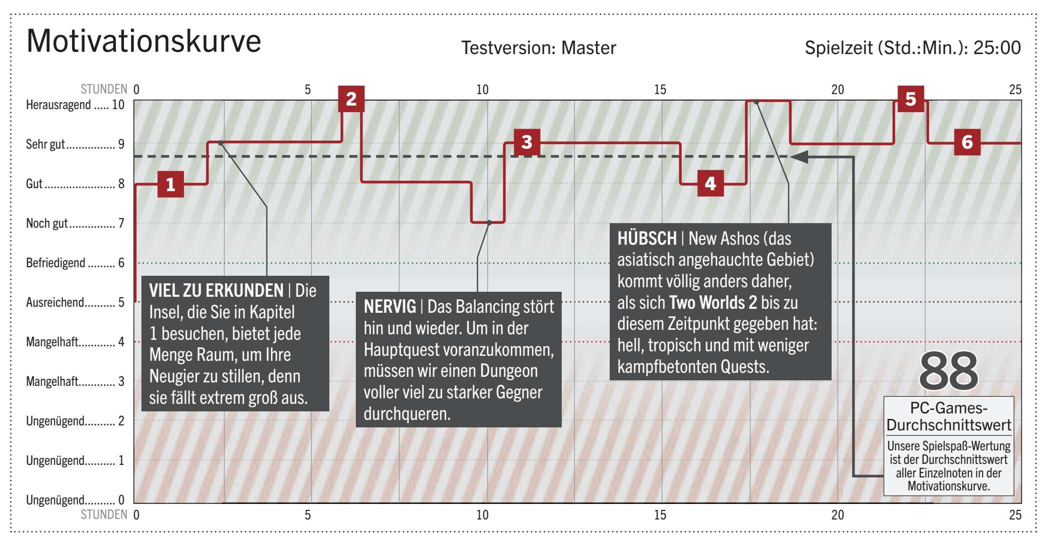
SPEICHERSYSTEM

Entwickler Reality Pump macht es Ihnen einfach: Sie dürfen abspeichern, wann und sooft Sie möchten. Zusätzlich beinhaltet **Two Worlds 2** eine Auto-Save-Funktion, die Ihren Spielfortschritt immer wieder sichert. Da allerdings das Balancing nicht perfekt ist, sollten Sie den Speichern-Button oft nutzen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel bietet Ihnen drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade an. Da allerdings das Balancing nicht gut gelungen ist, unterfordert das Rollenspiel Krieger anfangs, später stößt man auf so manche harte Nuss. Magier dagegen haben es am Ende viel zu leicht. Hier sollten die Entwickler nachbessern.







ATMOSPHÄRISCH | Das Sumpfgebiet ist zwar auf den ersten Blick sehr klein, bietet aber eine lange Questreihe und vor allem besonders stimmige Lichteffekte.



DAS ENDE NAHT | Auch wenn die Landstriche am Schluss der Geschichte ein wenig trist daherkommen, bleibt der Spieler am Ball, vor allem da die Story noch ein paar Wendungen bereithält.

ALTERSFREIGABE



Ab 16 Jahren: Den Spielverlauf **Two Worlds 2** bestimmen genretypisch Kämpfe. Diese fallen nicht übermäßig brutal, aber blutig aus, da Sie auch gegen menschliche Gegner antreten. Gewaltexzesse wie in **Dragon Age** erwarten Sie aber nicht.

SPRACHE

Das Rollenspiel liegt komplett in Deutsch vor. Die Vertonung und die Texte sind durchweg gut gelungen. In den Special-Editions liegen auch internationale Sprachfassungen bei, die jedoch bei der Installation ausgewählt werden müssen.

MEHRSPIELER-MODI

Two Worlds 2 umfasst fünf Spielmodi: Deathmatch, Duell, Abenteuer (Koop-Kampagne mit sieben Kapiteln), Village-Modus (Strategiepart, in dem Sie ein Dorf aufbauen und beschützen) und Kristalljagd (Team-Modus). Die Spiele starten Sie in Instanzen mit je maximal 50 Mitspielern.

HARDWARE

Minimum: Singlecore-CPU 2 GHz, 1 GB RAM/2 GB RAM (Vista), Radeon HD/Geforce 8800GT
Empfohlen: Multicore-CPU 2,6 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 2900/Geforce 8800 GTX

KOPIERSCHUTZ

Two Worlds 2 benötigt für die Installation eine Seriennummer und muss dann über Telefon/Internet aktiviert werden (dreimal möglich, danach müssen Sie den Publisher kontaktieren). Die DVD ist für das Spielen nicht notwendig.

TEST-ABRECHNUNG

Für den Test spielen wir erst einen Master-Candidate beinahe komplett durch, danach bekamen wir die finale Fassung, die wir neu anfingen und durchspielten. Bis auf kleine Bugs traten keine Fehler auf, Abstürze gab es nur zweimal.

Pro und Contra

- ⊞ Große und abwechslungsreiche Spielwelt, die sich erst nach und nach erschließt und den Spieler nicht von Anfang an erschlägt
- ⊞ Viele und gute Quests, die sich verzweigen, Entscheidungen abverlangen und Auswirkungen in der Spielwelt haben
- ⊞ Tolles Magiesystem, das zum Experimentieren einlädt, jedoch am Ende viel zu mächtig wird
- ⊞ Motivierendes Craftingsystem, bei dem das Balancing gut funktioniert
- ⊞ Flächendeckendes Schnellreisesystem, sodass es kaum nervige Fußwege gibt
- ⊞ Sehr gute Vertonung, die bis zum unwichtigsten NPC reicht, auch wenn sich manche Stimme zu wiederholen scheint
- ⊞ Hervorragende Technik, dank der die Ladezeiten extrem kurz sind
- ⊟ Balancing-Probleme, die das Spiel für manche Klasse zu schwer, für andere zu leicht machen
- ⊟ Bedienungsmängel, zum Beispiel zu viele Symbole auf der Karte, umständliches und unübersichtliches Inventar und unkomfortable Kaufmenüs
- ⊟ Segeln und Reiten zu selten notwendig, außerdem verliert man sein Pferd zu schnell, da es nicht auf der Karte verzeichnet wird
- ⊟ Kleine Bugs wie fehlende Texturen und Sounds

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 88



FURIOSES FINALE | Feuerlord Ragnaros liefert sich heiße Gefechte mit den Wächtern des Hyjal.

Von: Michaela Lehr/ Wolfgang Fischer

World of Warcraft: Cataclysm

Die bislang umfangreichste WoW-Erweiterung, aber auch die beste?

SO HABEN WIR GETESTET

Seit dem 1. Juli 2010 erkunden wir zusammen mit unseren Kollegen von der PC Games MMORE die Beta-Version von **Cataclysm**. In vier Monaten haben wir viele Erfahrungen rund um die neue **WoW**-Erweiterung gesammelt und blicken auf über 500 Spielstunden zurück. Diese Erfahrungen wollen wir Ihnen nicht vorenthalten und berichten daher schon vor der offiziellen Veröffentlichung über die Qualitäten und Schwachpunkte der größten Erweiterung des erfolgreichsten Online-Rollenspiels aller Zeiten. Um eine bessere Übersicht zu gewährleisten, haben wir die Motivationskurve auf 50 Spielstunden zusammengefasst.

Am 7. Dezember hat das Warten endlich ein Ende, denn dann erscheint die heiß ersehnte dritte **WoW**-Erweiterung **Cataclysm**. Der Entwickler Blizzard verspricht seinen Fans eine komplette Überarbeitung der bestehenden Spielwelt und zwei zusätzliche spielbare Völker. Eine neue Klasse wie den Todesritter im zweiten Add-on **Wrath of the Lich King** gibt es diesmal nicht.

Schon vor dem Release der größten Erweiterung in der Geschichte von **World of Warcraft** verändert sich die Spielwelt grundlegend. Zwar gab es auch vor der Veröffentlichung der beiden ersten Erweiterungen kleinere, vorbereitende Patches, die sich jedoch nicht mit dem Umfang der sogenannten Pre-**Cataclysm**-Patches vergleichen lassen. Ein erstes Update änderte die Spielmechaniken der einzelnen Klassen, führte neue Fähigkeiten ein und bereitet mit weltweiten Ereignissen, beispielsweise Invasionen von Elementarwesen und starken Erdbeben, auf die welterschütternde Thematik von **Cataclysm** vor. Der zweite Patch wird kurz vor der Veröffentlichung des Add-ons erscheinen. Er ändert auf jedem Server die optische Erscheinung der Welt unwiderruflich. Der gigantische Drache Todesschwinge bricht aus seinem Gefängnis, das sich tief unter der Erdoberfläche befindet, aus und verursacht unvorstellbare Naturkatastrophen. Diese verändern alle Zonen aus dem klassischen Spiel und jeder – auch die Spieler, die sich nicht die Erweiterung **Cataclysm** kaufen – wird Zeuge der Zerstörung. Das seither bekannte **World of Warcraft** aus dem Jahre 2005 ist damit für immer Vergangenheit.

Wer Cataclysm kauft, erhält neben den neuen Gebieten zusätzlich die Möglichkeit, zwei neue Völker zu wählen und bis zu der fünf Levels höheren Maximalstufe 85 zu spielen. Unsere Testphase widmeten wir zur einen Hälfte den Spielinhalten für hochstufige Charaktere, die andere Hälfte verbrachten wir mit den neuen Völkern und der überarbeiteten Welt. Wir schnappten uns einen Charakter der Stufe 80 und zogen mit diesem in die vorgesehenen Gebiete. Wie schon bei der Erweiterung **Wrath of the Lich King** hat sich Blizzard auch dieses Mal dafür entschieden, den Spielern zwei Startzonen für die Stufe 80 zur Verfügung zu stellen. So soll dem großen Andrang in den ersten Tagen und Wochen entgegengewirkt werden.

Wer die Wahl hat, hat auch die Qual, denn beide Gebiete besitzen einen eigenen Reiz. Die Unterwasserwelt Vashj'ir besticht durch eine beeindruckende Grafik, mit der die Flora und Fauna des Ozeans imposant dargestellt wird, sowie ein erstaunlich angenehmes Spielgefühl, obwohl Sie sich überwiegend schwimmend fortbewegen. Der Berg Hyjal ist hingegen aufgrund seiner geschichtlichen Bedeutung im **Warcraft**-Universum besonders für Rollenspieler ein Juwel. In den ersten Spielstunden steht der Spaß im Vordergrund, was nicht zuletzt an



GUTER MIX | Die Startgebiete der neuen Rassen bieten neben Standardquests abwechslungsreiche Spielmechaniken, darunter wilde Ritte in Fahrzeugen und explosive Bombardements.

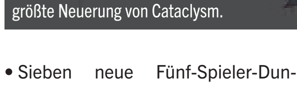


PVP-PARADIES | Wer packende Spieler-gegen-Spieler-Gefechte sucht, ist im Gebiet Tol Barad gut aufgehoben.

DAS IST NEU IN CATACLYSM

Schon im August 2009 kündigte Blizzard die größte Erweiterung seines Online-Rollenspiels World of Warcraft an. Neben den folgenden Neuerungen änderten die Entwickler auch ihre Spiel-Engine, um grafische Verbesserungen und groß angelegtes Phasing zu ermöglichen.

- Zwei neue Völker: Worgen & Goblins
- Neue Maximalstufe 85
- Fünf neue Zonen für hochstufige Charaktere
- Über 3.000 neue Quests mehr



AUSHÄNGESCHILD | Die neuen Rassen, Worgen und Goblins, sind neben der neuen Maximalstufe und der überarbeiteten Welt die größte Neuerung von Cataclysm.



- Sieben neue Fünf-Spieler-Dungeons
- Drei neue Raid-Instanzen für zehn oder 25 Spieler
- Zwei heroische Varianten von alten Dungeons für hochstufige Charaktere
- Neuer Beruf: Archäologie
- Alle Gebiete der Classic-Version wurden überarbeitet.
- Fliegende Reittiere können nun in den Gebieten der Classic-Version verwendet werden.
- Neue Volksklassen-Kombinationen
- Neues Erfolgssystem mit Gildenerfolgen

den abwechslungsreichen Questmechaniken und kleineren vertonten Zwischensequenzen liegt.

Auch die folgenden drei Gebiete, die jeder Charakter bis zur Maximalstufe 85 durchlaufen muss, bieten im Vergleich zu den letzten Erweiterungen spannendere Quests, eine bessere Grafik und Zwischensequenzen. Jedoch gibt es in jedem der fünf neuen Gebiete streckenweise langweilige oder anstrengende Aufträge und auch die so häufig gelobte Phasing-Technologie trifft nicht immer unseren Geschmack. Natürlich ist es wunderbar zu sehen, dass wir einen Einfluss auf die Spielwelt haben und diese verändern können. Leider bleiben Freunde, die zwar im selben Gebiet spielen, bestimmte Aufträge aber noch nicht abgeschlossen haben, jedoch im Phasing-Äther für uns unerreichbar.

Cataclysm wirbt zudem mit sieben neuen Fünf-Spieler-Dungeons und drei neuen Schlachtzugsinstanzen (abgeschlossene Levels) für zehn oder 25 Spieler. Alle Instanzen für fünf Spieler können, sobald diese die Maximalstufe erreicht haben, zudem in einer heroischen Variante gespielt werden. In diesen sind die Kämpfe zwar schwerer, belohnen die Spieler aber auch mit hochwertigerer Beute. Schon bei den Fünf-Spieler-Instanzen, vor allem aber bei der heroischen Variante, fällt der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad auf. Dabei ist es Blizzard gelungen, die Bossmechaniken zwar intuitiv und abwechslungsreich zu gestalten, jedoch sehr wohl seine Spieler zu fordern. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler den Schwierigkeitsgrad noch vor der Veröffentlichung von **Cataclysm** verringern. Sehr wahrscheinlich scheint dies allerdings nicht, denn die Mehrheit der Community hielt besonders die Instanzen der letzten Erweiterung **Wrath of the Lich King** für zu einfach und wünschte sich herausforderndere Spielinhalte.

Während der Charaktererstellung der neuen Völker fallen uns zwei Kleinigkeiten negativ auf. Die Individualisierung der Charaktere ist weder umfangreich noch detailliert. Außerdem sind die neuen Völker, die kleinen grünen Goblins und die wolfsähnlichen Worgen zwar grafisch auf dem allerneuesten **World of Warcraft**-Stand, daher wirken aber alle anderen Rassen extrem verwaschen und veraltet. Nach dieser kurzen Enttäuschung wagen wir uns in die Startgebiete der neuen Völker. Und die haben's in sich! Hier erwarten Sie durchgängig rasanter Spielspaß, überraschende Wendungen und spannende Geschichten.

Ähnlich turbulent geht es in den überarbeiteten Gebieten der alten Kontinente zu. Wobei Sie hier mehr oder weniger Glück haben können, denn manche Zonen bergen herausragend gute Questreihen, während sich der Spielspaß anderer auf ein Mittelmaß beschränkt. Generell setzt Blizzard in allen Gebieten nun auf strengere Questreihen und bietet den Spielern vergleichsweise weniger Aufgaben auf einen Schlag. Dieses System hat Vor- und Nachteile. Einerseits wirken sowohl die Aufträge als auch die Geschichten flüssig und kurzweilig, andererseits verlieren die Spieler jegliche Freiheit zu entscheiden, ob sie einen Auftrag erledigen möchten oder nicht.

WoW: Cataclysm ist trotz kleinerer Kritikpunkte ein exzellentes Online-Rollenspiel und wird seiner Rolle als Marktführer gerecht. Wer die bisherigen Erweiterungen und das klassische Spiel mochte, wird **Cataclysm** lieben. Allen Liebhabern von Online-Rollenspielen kann man **World of Warcraft** und die überarbeiteten Quests und Gebiete nur empfehlen. ❑

MEINE MEINUNG |

Michaela Lehr



„Typisch WoW: Klasse trotz Masse"

Nach zwei Erweiterungen hat Blizzard den Bogen raus. **Cataclysm** ist schon in der Beta-Phase überraschend ausgereift. Die große Spielwelt wirkt stets durchdacht, was nicht zuletzt an den gelungenen Startgebieten aller Völker liegt. Denn auch die intelligente Geschichte sowie die überaus abwechslungsreichen Questmechaniken machen aus den ersten 60 Levels ein Spielvergnügen der Extraklasse. Es bleibt zu hoffen, dass sich das Endgame – sowohl im Spieler-gegen-Spieler-Bereich als auch in Bezug auf die Raid-Instanzen – ebenso genial entwickelt, wie die umgestalteten und neuen Zonen schon heute sind.

* Michaela Lehr ist freie Mitarbeiterin unserer Schwesterzeitschrift PC Games MMORE



1 EXZELLENTER EINSTIEG | Nach einer dramatischen Zwischensequenz befinden wir uns in einem Unterwassergebiet. Die ersten Aufgaben erscheinen sinnvoll und punkten mit außergewöhnlicher Spielmechanik. Wir retten ertrinkende Kameraden mit einer Luftblase.



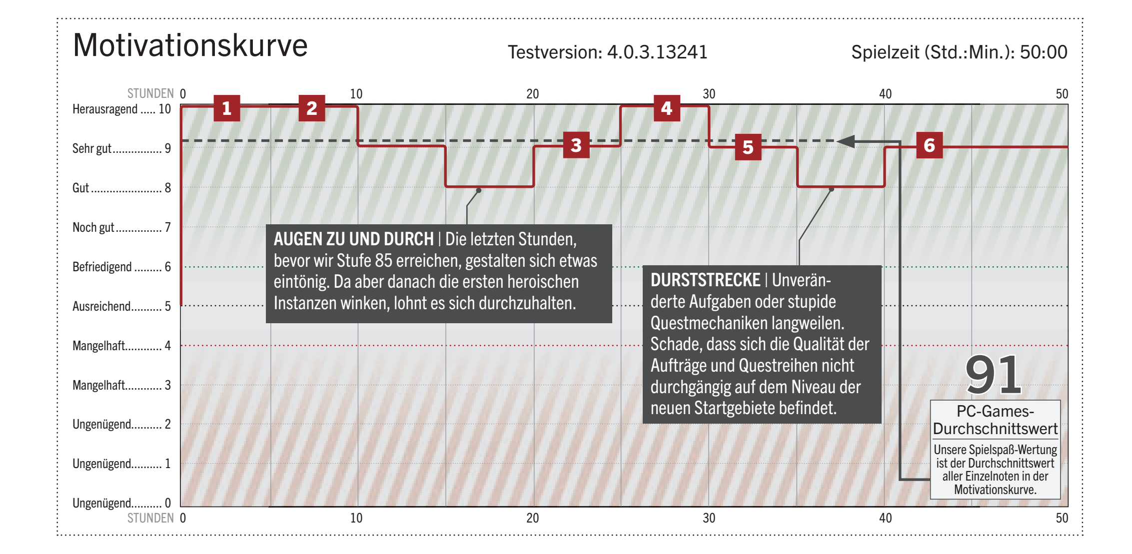
2 KURZWEILIG | Die neue Zone Uldum erinnert stark an das antike Ägypten und bietet vor allem landschaftlich eine wohltuende Abwechslung vom Fantasy-Stil. Das weitläufige Wüstengebiet lockt mit wunderschönen Oasen, noch nie dagewesenen Monstern und einer Menge **Indiana Jones**-Anspielungen.

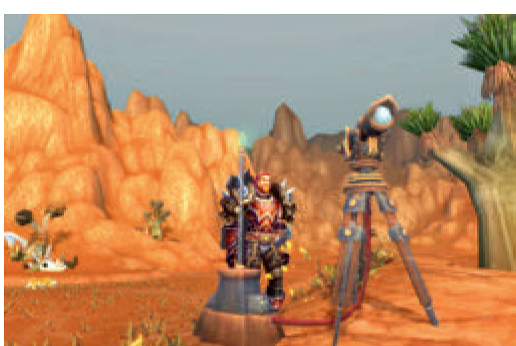


3 HERAUSFORDERND | Die 5-Spieler-Instanzen gibt es in zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden: einem normalen und einem sehr anspruchsvollen „heroischen". Die Bossmechaniken sind zwar intuitiv und abwechslungsreich, verzeihen jedoch keine Fehler. Toll für Profis!



4 BOMBASTISCHE INSZENIERUNG | Die Startgebiete der neuen Rassen verbinden abwechslungsreiche Spielmechaniken mit durchdachten Abenteuern und brillanten Zwischensequenzen.



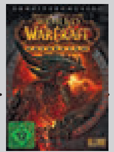


5 KNOCHENJÄGER | Der neue Beruf Archäologie kann von jedem Spieler erlernt werden. Die Suche nach Artefakten gestaltet sich unkompliziert und beinahe langweilig. Umso spannender sind jedoch die Belohnungen, die Sie ergattern: Rüstungen, Waffen, Haus- und Reittiere.



6 PERSPEKTIVWECHSEL | Die alten Kontinente, die es seit der Veröffentlichung von **World of Warcraft** im Jahr 2005 gibt, wurden vollständig überarbeitet und an vielen Stellen komplett verändert. Auch ein Rundflug über diese neue „alte Welt" ist mit **Cataclysm** möglich.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM



Ca. € 35,- (CE ca. € 70,-)
7. Dezember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Erstellung eines Battle.net-Accounts und Online-Registrierung erforderlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufwendige Überarbeitung des altbekannten **WoW**-Stils, hübsche Zaubereffekte, aber immer noch keine High-End-Grafik
Sound: Hervorragende musikalische Untermalung, vertonte Zwischensequenzen, gute Soundeffekte
Steuerung: Intuitive Benutzerführung und Steuerung; setzt noch immer Maßstäbe für Online-Rollenspiele

ABONNEMENT-OPTIONEN

Monatliche Abonnements (€ 12,99), dreimonatige Abonnements (€ 11,99) oder sechsmonatige Abonnements (€ 10,99) möglich. Zudem gibt es Prepaid Game Cards (60 Tage, ca. € 25,-).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1 GB RAM, Geforce FX/ Radeon 9500, Breitband-Internet-Verbindung
Empfehlenswert: Dual-Core-Prozessor wie Intel Pentium D/AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM, Geforce 8600/ Radeon HD 2600 oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Fantasy-Grafik im bunten Comic-Stil. In Kämpfen gegen Nicht-Spieler-Charaktere oder andere Spieler sind keine Wunden und Verletzungen sichtbar, sondern bunte Zaubereffekte und nur vereinzelt Blutspritzer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wie in Beta-Phasen üblich hatten wir des Öfteren mit Verbindungsabbrüchen, fehlenden Spielinhalten oder grafischen Bugs zu kämpfen. Auch Blizzards neuer Launcher, der ein Spielen während des Downloads möglich machen sollte, hielt nicht immer, was er versprach.

PRO UND CONTRA

- ＋ Liebevoll gestaltete Spielwelt
- ＋ Ausbalancierte Klassen & Berufe
- ＋ Herausfordernde Instanzen
- ＋ Durchdachtes PvP-System
- ＋ Intuitive Benutzerführung
- ＋ Sehr einsteigerfreundlich
- − Grafik nicht auf dem neuesten Stand
- − Noch immer viele Standard-Quests
- − Wenig Individualisierungsmöglichkeiten für Charaktere

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **91**



Parrot
AR.Drone
THE FLYING VIDEO GAME
iPhone®/iPod® CONTROL
2 CAMERAS on board
MEMBER Wi Fi ALLIANCE
WI-FI system
Wi-Fi is a trademark of the Wi-Fi Alliance. The Wi-Fi Alliance Member Logo is a logo of the Wi-Fi Alliance. Apple is not responsible for the operation of this device or its compliance with safety and regulatory standards. iPhone® and iPod® are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All Parrot trademark and logo are Parrot property. Photo non contractuelle. Parrot SA. RSC 394149496
★ BETC EURO RSCG
ardrone.com
Erhältlich bei
SATURN

ÜBERFLIEGER | Wir kämpfen uns mit Luftunterstützung durch eine zerstörte vietnamesische Stadt – Action nonstop garantiert!

Call of Duty: Black Ops

Von: Christoph Schuster/ Jürgen Krauß

Black Ops ist bereits jetzt das erfolgreichste Spiel 2010 – doch was steckt dahinter?

Eine kleine, lateinamerikanische Bar, gelassene Gespräche in relaxter Atmosphäre … das soll er tatsächlich sein, der Auftakt zur größten Softwareveröffentlichung des Jahres? Nein, es ist nur ein letzter, kurzer Moment der Ruhe vor dem Sturm. Die Tarnung unserer Black Ops getauften Spezialeinheit fliegt kurz darauf auf, die entspannte Feierabendstimmung findet ein jähes Ende. Die Hölle bricht los.

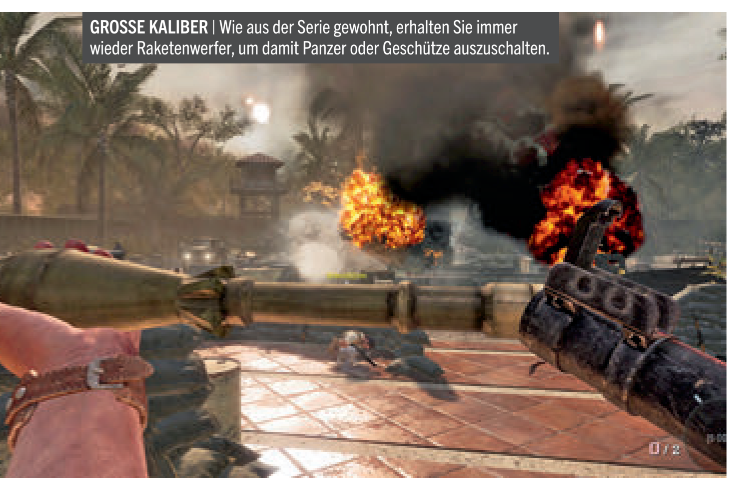
Über das folgende Gefecht möchten wir gar nicht mehr verraten, denn das Thema Spoiler gestaltet sich für ein derart Skriptintensives Spielprinzip wie das der **Call of Duty**-Reihe sowieso schon als Drahtseilakt.

Nur so viel: Treyarch gibt Gas! Ständig explodiert etwas, von überallher zischen uns Kugeln um die Ohren, wir hetzen in Panik von Deckung zu Deckung. Wahnsinn, dieser Auftakt bietet Reizüberflutung pur. Erst als der Abspann über den Monitor flimmert, nähert sich unser Puls wieder normalen, gesunden Regionen an.

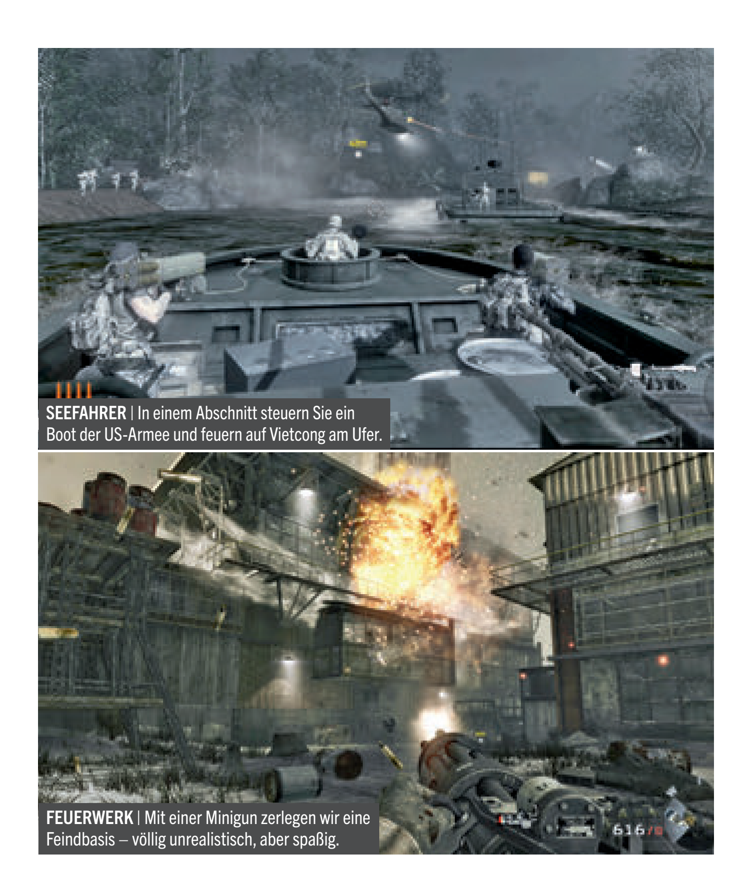
Also alles wie immer? Nicht ganz. Während die Entwickler im Großen und Ganzen natürlich die Erfolgsformel **Call of Duty** nachkochen, erlauben sie sich einige Detailänderungen am Rezept. Anfangs bot **Call of Duty** noch die Erlebnisse verschiedener Soldaten, deren Einsätze in der Regel höchstens lose zusammenhingen. Die beiden **Modern Warfare**-Teile inszenierten dagegen teilweise gelungen, stellenweise aber auch mehr schlecht als recht eine Geschichte rund um Verrat, Verschwörungen und Terrorismus. Diese etwas wirre Story ließ Sie damals zwischen den verschiedensten Orten und Figuren hin und her springen und am Ende wusste eigentlich kaum noch jemand, was es mit all dem konfusen Kram auf sich hatte. Egal, Hauptsache Action, lautete die Devise.

Damit machen die **Black Ops**-Entwickler nun Schluss. Das neue **CoD** bietet eine wendungsreiche und überraschend gut geschriebene Geschichte. Die meiste Zeit über kontrollieren Sie auch nur eine Person: Alex Mason, Mitglied der Armee und eines geheimen Sondereinsatzkommandos. Dieser sitzt gefesselt in einem Verhörzimmer der CIA, gefoltert und mit Drogen vollgepumpt.

In diesem Zustand erinnert er sich an seine alten Kampfeinsätze für die US-Regierung in Russland, Vietnam, Amerika, Kuba und an zahlreichen weiteren Schauplätzen. Diese Retrospektiven bilden die verschiedenen Missionen. So erklärt sich, warum der Spieler binnen so kurzer Zeit quer über den Globus wuselt und sogar zwischen mehreren Jahrzehnten hin und her springt.



GROSSE KALIBER | Wie aus der Serie gewohnt, erhalten Sie immer wieder Raketenwerfer, um damit Panzer oder Geschütze auszuschalten.


SEEFAHRER | In einem Abschnitt steuern Sie ein Boot der US-Armee und feuern auf Vietcong am Ufer.

FEUERWERK | Mit einer Minigun zerlegen wir eine Feindbasis – völlig unrealistisch, aber spaßig.

Natürlich gewinnt die Handlung letztlich keinen Nobelpreis, ein **Bioshock** oder **Half-Life** brauchen Sie hier nicht zu erwarten. Doch zahlreiche Anspielungen auf bekannte Spiele und Filme freuen den Actionfan und die Geschichte und Präsentation sind immerhin eine deutliche Verbesserung gegenüber **Modern Warfare 2**.

Um Ihnen ein aussagekräftiges Bild des Spielverlaufs zu vermitteln, beschreiben wir im folgenden Absatz eine Mission aus dem Dschungel Vietnams. Die Achterbahnfahrt der Gefühle beginnt in einem Helikopter. Klingt nach hemmungslosem Geballer? Mitnichten, der Hubschrauber ist nämlich abgestürzt. Während feindliche Patrouillen die letzten Überlebenden hinrichten, gelingt uns die Flucht. Wir tauchen unter, im wahrsten Sinne des Wortes: Die Bruchlandung endete zum Glück in einem Sumpf, so können wir unter der Wasseroberfläche Schutz suchen.

Irgendwann geht aber auch einem Elitesoldaten die Luft aus und wir müssen auftauchen. Dabei klettern wir kurzerhand auf eines der umliegenden Vietcong-Boote und schicken den überraschten Besitzer in die ewigen Jagdgründe. Mit dem dabei erbeuteten Gewehr schalten wir direkt die umstehenden Soldaten aus. Als wir uns anschließend ins Unterholz verdrücken, treffen wir einen weiteren Überlebenden des Absturzes wieder: unseren Mitstreiter Frank Woods. Als tödliches Duo streifen wir wie Rambo durchs Unterholz und folgen einem Flussverlauf. Lautlos pirschen wir uns an ein Feindlager heran und platzieren dort versteckt einige Sprengladungen. Vereinzelte Wächter schalten wir unauffällig mit dem Messer aus. Dann herrscht Stille.

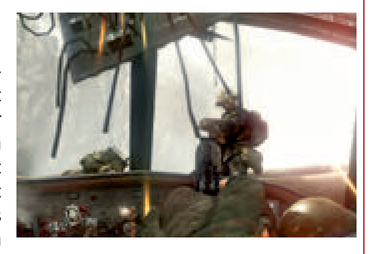
Die ruhigen Töne gehen den Komponisten dieser Mission anschließend jedoch aus, gleich kracht's. Außerhalb des Lagers treffen wir uns mit weiteren US-Truppen, die einen Angriff auf die Feindstellung vorbereiten. Wir umzingeln die ahnungslosen Vietcong-Truppen und zünden auf Kommando unsere zuvor angebrachten Sprengstoffpakete. Mit einem gewaltigen Knall fliegt das halbe Lager in die Luft und wir stürmen wild aus dem Unterholz.

Die völlig überraschten Feinde haben anfangs keine Chance, gruppieren sich dann aber schnell um ein Flak-Geschütz. Mehr Wumms muss her, also greifen wir kurzerhand zum Raketenwerfer und verursachen Chaos im ganz großen Stil. Anschließend schalten wir zwei MG-Nester aus und räumen zu guter Letzt das Lager. Dabei sto-

DER CALL OF DUTY-FAKTOR

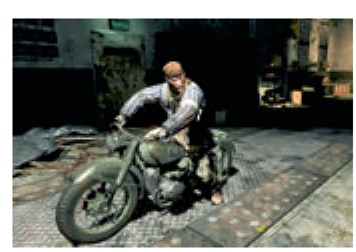
Treyarch galt bisher als Entwickler zweiter Wahl. Bei Black Ops kopieren sie allerdings nahezu perfekt die bewährte Call of Duty-Erfolgsformel.

ACTION NONSTOP & MAGISCHE MOMENTE



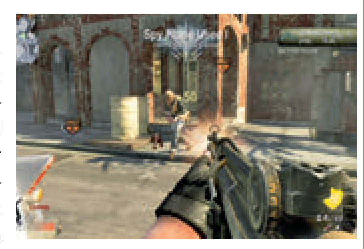
✓ Die **Call of Duty**-Spiele leben davon, dass konstant hochgradige Action herrscht, der Puls rast und Sie kaum zu Atem kommen. Diese Grundlage hat **Black Ops** perfekt verinnerlicht und fackelt ein atemberaubendes Feuerwerk ab. Nur die magischen Momente (unvergessen: Die Atombombe in **Modern Warfare**!) erreichen nicht ganz den Level der größten Infinity-Ward-Szenen.

ABWECHSLUNG AM GESCHÜTZ



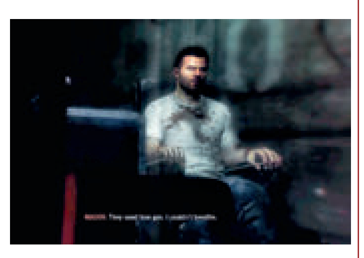
✓ Seit dem ersten Teil kommt in der **CoD**-Serie immer wieder durch Geschütz- und Fahrzeugpassagen Abwechslung in den Shooter-Alltag. Treyarch lässt sich dabei nicht lumpen und bietet unter anderem Motorrad-, Boot- und sogar Helikopterausflüge.

MEHRSPIELERMODUS



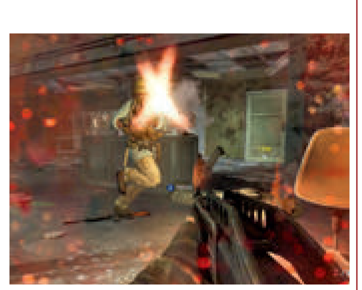
✓ Man mag es kaum glauben, aber manche Spieler lassen den atemberaubenden Solomodus tatsächlich links liegen und zocken ausschließlich online. Für die passionierte Mehrspielerfraktion wartet hier im Endeffekt ein geschickt verbessertes **Modern Warfare 2** plus der interessanten neuen Wettspielmodi. Die traditionellen Probleme und Lags zum Verkaufsstart wurden leider auch mit übernommen, dürften inzwischen aber behoben sein.

HANDLUNG



✗ Hier löst sich Treyarch dezent von den Serienkonventionen und bietet eine spannende Handlung mit leichten Science-Fiction-Anleihen und Zitaten aus zahlreichen Filmen und Actionspielen. Das Prinzip, dass Sie in die Haut mehrerer Protagonisten schlüpfen und wild zwischen verschiedenen Einsatzorten hin und her springen, bleibt aber bestehen.

MIESE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



✓ Eine ärgerliche Tradition der **Call of Duty**-Titel findet sich in Form der miserablen Gegner-KI dummerweise auch in **Black Ops** wieder. Klar, die grenzdebilen Pixelkrieger gehören mittlerweile fast schon zur Serie, aber fähige Widersacher hätten trotzdem mal für eine willkommene Abwechslung gesorgt.

ÜBERSCHWÄNGLICHER PATRIOTISMUS



✗ Eine nervige Angewohnheit der meisten Kriegstitel besteht im völlig übertriebenen westlichen Patriotismus. **Black Ops** stellt hier eine überraschende Ausnahme dar, die Amerika-Huldigung hält sich in erträglichen Grenzen.

DER MEHRSPIELERMODUS

Eines vorweg: Unser Redaktionsschluss für die Ausgabe, die Sie gerade in Ihren Händen halten, lag so knapp am Veröffentlichungstag von Black Ops, dass es für einen ausgiebigen Test des Mehrspielermodus leider nicht mehr reichte. Aber wir haben uns schon mal einen guten Eindruck vom Spiel verschafft.

Der Vorgänger von **Black Ops**, **Modern Warfare 2**, musste vor allem für seinen Mehrspielerteil mitunter herbe Kritik einstecken: Obwohl das Spiel im Kern nicht nur solide, sondern sogar richtig gut war – wenn auch nicht so herausragend wie dessen Vorgänger –, so trübten der nicht vorhandene Serverbrowser und die schmerzlich vermissten dedizierten Server das Gesamtbild. Das alles wollte man im Hause Treyarch in diesem Jahr besser machen. Und tatsächlich: Es gibt ein mehr oder weniger anständiges Menü, in dem Sie sich unter Zuhilfenahme von Filter- und Sortieroptionen eine passende Spielwiese suchen können. Des Weiteren gibt es eigene Server im Netz, sodass einerseits keiner der Mitspieler einen Host-Vorteil hat und andererseits Admins das „Hausrecht" in den Mehrspieler-Arenen ausüben können. So weit, so gut.

Böse Zungen behaupten, Black Ops sei eine ebenso lieb- wie ideenlose Verschlimmbesserung des Vorgängers und dieser Vorwurf lässt sich nicht rückstandslos vom Tisch fegen. Im Grunde ist der aktuelle **Call of Duty**-Mehrspielerteil nämlich nichts anderes als ein in vielen Details verändertes **Modern Warfare 2** mit neuen Karten. Grafik, Spielmodi, Spielmechanik – das alles bleibt mehr oder weniger unverändert. Aber warum auch ein Spielprinzip groß umbauen, das einwandfrei funktioniert?

Also widmeten sich die Entwickler den kleinen, aber feinen Details: Ein Währungs- und Erfahrungspunktesystem soll helfen, sich bewusster mit den Ausrüstungsoptionen der Spielfigur auseinanderzusetzen, während vier Wettspielmodi frischen Wind und die Möglichkeit zum virtuellen Geldverdienen bringen. Zu guter Letzt verhindert eine überarbeitete Tötungsserien-Mechanik, dass Sie in den Partien vor lauter Luftunterstützung den Himmel nicht mehr sehen. Und, wie wunderbar, all das funktioniert, zumindest soweit wir das momentan abschätzen können. Zwar lässt gerade das Währungssystem noch ein wenig Verbesserungsspielraum, aber das ist zu verschmerzen. Sie ahnen es allerdings vielleicht schon, es gibt auch Aspekte, die wir nicht so ohne Weiteres verschmerzen können …



LA-AAA-AA-AG | In den ersten Tagen waren Lags und Verbindungsabbrüche die Regel.

Während der ersten Tage nach Veröffentlichung, also genau in der Zeit, in der diese Zeilen hier entstanden, prägten Verbindungsabbrüche, Glitches und Lags das Bild auf den Mehrspielerservern. Eine komplett ruckelfreie Partie? Nahezu unmöglich. Mit jedem Tag nach dem Release wurde es allerdings ein wenig besser – wir wollen gar nicht so genau wissen, wie groß die Entwicklerheerschar ist, die eben gerade im Hintergrund an der Servermechanik herumschraubt. Wir sind uns also ziemlich sicher, dass das Gros an technisch bedingten Ausfällen und Unzulänglichkeiten längst Geschichte ist, wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten. Umso besser für Treyarch und Activision, dass uns die Zeit für einen Test zu knapp war, denn all diese Punkte hätten sich hart in der Wertung niedergeschlagen. So bleibt uns eigentlich nur das Fazit: Falls Treyarch die technischen Hürden, die oftmals erst offensichtlich werden, wenn Tausende von Spielern gleichzeitig in die Manege stürmen, noch nimmt, wäre **Black Ops** zwar noch immer kein riesiger Evolutionsschritt. Aber zumindest wäre es das deutlich bessere **Modern Warfare 2**.


GUCKST DU | Die Sinnhaftigkeit schräger Zielvorrichtungen ist fraglich, aber es sieht cool aus.

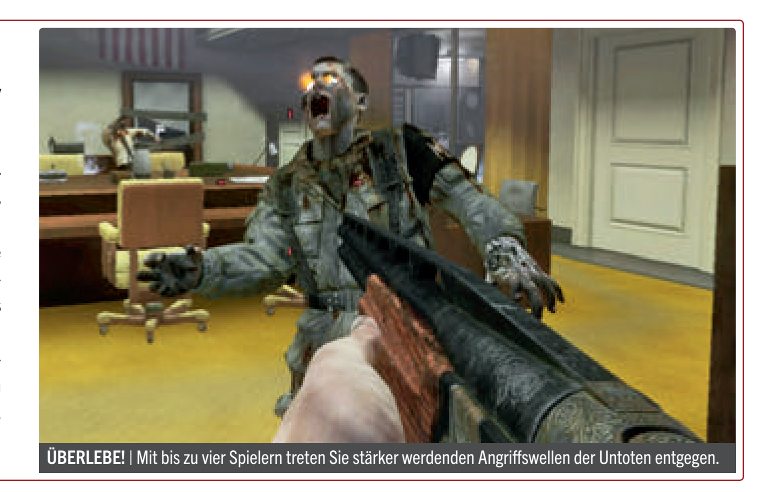

WIE IM KINO | Die Kino-Funktion, so sie denn funktioniert, macht es leicht, schicke Bilder aufzunehmen.

ZOMBIE-MODUS UND DEAD OPS ARCADE

Der beliebte Zombie-Modus schafft es in der neuen Ausgabe von Call of Duty sogar nach Deutschland. Was taugt die Untoten-Hatz?

Das grundlegende Spielprinzip gibt sich höchst gewöhnlich. Bis zu vier Überlebende verbarrikadieren sich in einem Gebäude und wehren Welle um Welle Zombies ab. Für die erfolgreiche Verteidigung gibt es Punkte, die Sie in bessere Waffen und Munition stecken. Mit fortschreitender Spielzeit verstärken die lebenden Toten ihre Angriffsbemühungen und das Ganze läuft so lange, bis alle Überlebenden den Löffel abgeben. Die Partien kommen natürlich nicht an ein **Left 4 Dead** heran, doch als kostenlose Zugabe ist dieser Modus zumindest für ein wenig Spielspaß gut.

Neben den Zombie-Karten versteckten die Entwickler noch ein ganz besonderes Schmankerl in **Black Ops**. Das coole Osterei wartet in Form eines geheimen PCs auf Sie, an welchem Sie nicht nur das Text-Adventure **Zork** spielen können, sondern auch das eigens entwickeltes Arcadegame **Dead Ops Arcade**. Die Ballerei aus der Vogelperspektive samt Ranglisten sorgt für regelrechtes Spielhallenflair.


ÜBERLEBE! | Mit bis zu vier Spielern treten Sie stärker werdenden Angriffswellen der Untoten entgegen.

1. FENSTERLN | Durch ein Fenster dringen wir ein und erledigen brutale Geiselnehmer.

2. FILMREIF| Die Zwischensequenzen zeigen teilweise veränderte Originalaufnahmen des Kalten Krieges.

3. BRANDOPFER| **Black Ops** ist nichts für zarte Gemüter und zeigt brennende Opfer.

4. ABGEHOBEN | Sie nehmen sogar selbst in einem Heli Platz.

ßen wir auf einen Tunneleingang. Also ab unter die Erde.

Erneut ändert **Black Ops** innerhalb ein und derselben Mission die Spielerfahrung. Nach den aufbrausenden Feuergefechten schleichen wir nun mit der Taschenlampe durch enge Schächte, in ständiger Gefahr eines Angriffs aus dem Hinterhalt. Statt Action setzt beinahe Gruselstimmung ein, jeder Schatten lässt uns den Schreck in die Glieder fahren. Wie das Ganze letztlich ausgeht, wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Ihnen seien schließlich auch noch ein paar unerwartete Momente vergönnt.

Unsere Missionsbeschreibung verdeutlicht bereits eindrucksvoll die beiden herausragenden Stärken von **Black Ops**: Die bombastische Präsentation und das abwechslungsreiche Missionsdesign.

Statt die komplette Spielzeit über zu ballern, bis die Rohre glühen, steigen Sie beispielsweise kurz auf ein Motorrad um und schütteln Verfolger ab. Oder Sie schippern in einem Boot durch den Dschungel, als Teil einer US-Offensive auf Vietcong-Stellungen. Oder Sie klemmen sich hinter den Steuerknüppel eines Hubschraubers. Oder … nun ja, Sie merken, worauf wir hinaus wollen.

Diese Passagen begeistern dank krachender Action Marke Hollywood. Weniger gut fanden wir dagegen beispielsweise den Abschnitt in einem Spionageflieger. Sie beginnen diese Mission in mehreren Tausend Metern Höhe und kommandieren über eine Art Radarschirm ein Bodeneinsatzteam an Feindpatrouillen vorbei. An bestimmten Stellen lässt sich eine Konfrontation aber nicht vermeiden, dann wechselt die Spielperspektive auf einen der Fußsoldaten und lässt Sie die Attacke abwehren.

Die Idee hinter diesem Wechselspiel ist wirklich gut, aber die Umsetzung fällt zu knapp und oberflächlich aus. Der Abschnitt wirkt so ziemlich fehl am Platz. Dennoch müssen wir das Team von Treyarch loben: Bei so viel Abwechslung hat Langeweile trotz des simplen Spielprinzips einfach keine Chance. Zumal das Entwicklerteam es geschafft hat, beinahe jedem Spielabschnitt eine eigene Stimmung zu verpassen. So bleibt die Atmosphäre konstant dicht und auch beim dritten Abstecher nach Vietnam bekommen Sie noch eine Umgebung präsentiert, die sich merklich vom vorher Gesehenen unterscheidet. Klasse, ganz großes Kino!

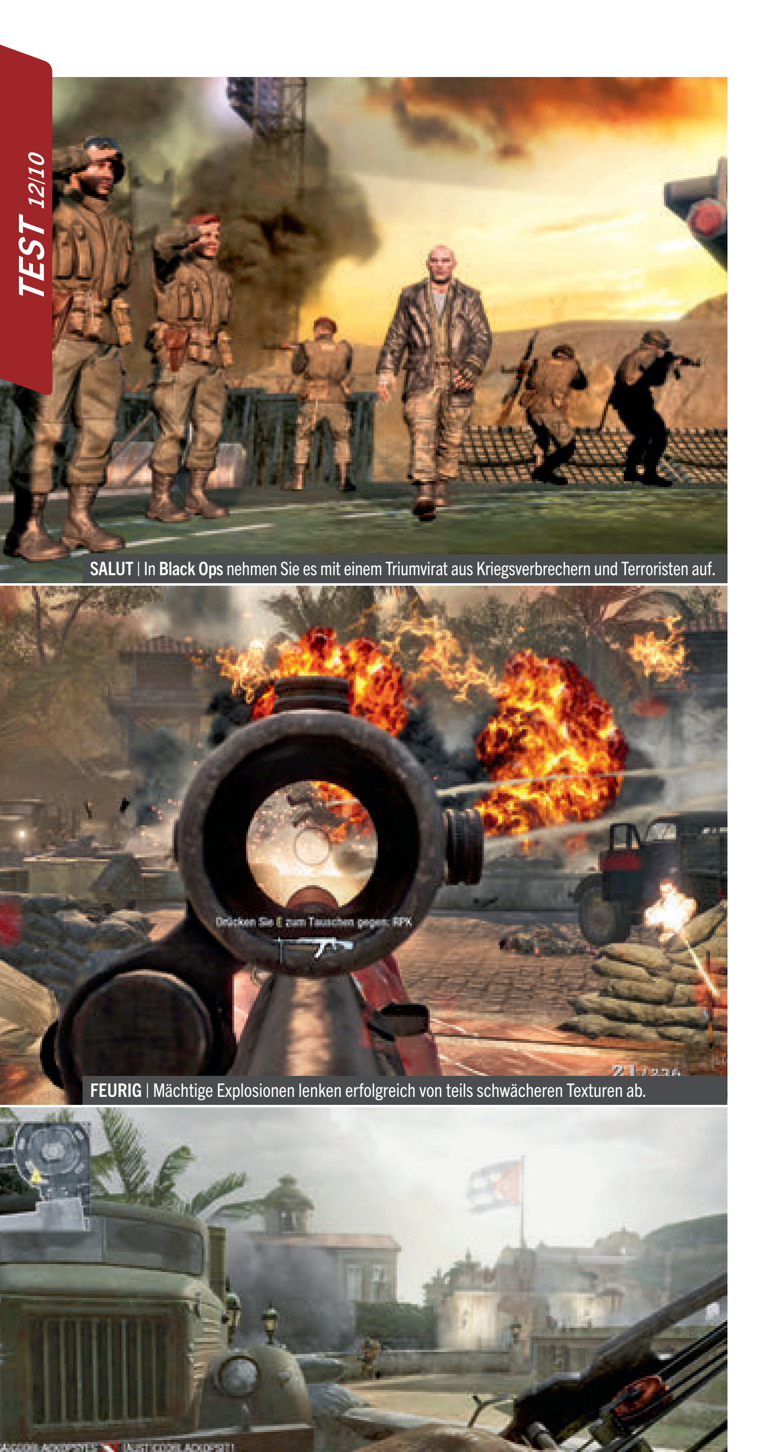
DIE SCHNITTE DER DEUTSCHEN VERSION

Call of Duty: Black Ops trägt das rote „Ab 18"-Siegel. Dennoch musste Hersteller Activision in vier Fällen die Schere ansetzen.



HEFTIG | Selbst in der geschnittenen deutschen Version sind noch solch brutale Szenen enthalten.

Beispielsweise flogen sämtliche verfassungsfeindlichen Symbole aus der deutschen Version heraus. Das betrifft im vorliegenden Fall zum Glück nur einen Level und eine Mehrspieler-Karte – also alles halb so wild. Teils wirken sich die Schnitte sogar vorteilhaft aus. So setzt Treyarch bei einigen Waffen Splatter-Effekte ein, es fliegen Gliedmaßen davon. Das mag hin und wieder schockieren, driftet aber oftmals eher ins Lächerliche ab und schadet damit der Atmosphäre. Die Änderung, über die im Vorfeld am meisten diskutiert wurde, spielt sich dagegen folgendermaßen ab: Zu Beginn einer der Missionen wird ein Forscher gefoltert. In der Uncut-Fassung fügt der Spieler hier selbst per Knopfdruck Höllenqualen zu. Das wirft unweigerlich die Frage auf: Braucht's das? Die deutsche Version lässt den Bildschirm währenddessen weiß, nur der Sound läuft normal ab. Das so provozierte Kopfkino erledigt die Folter vermutlich ebenso gut. Der letzte Schnitt störte uns dann aber wirklich: Während wir bei einer US-Offensive vom Boot aus Vietcong-Hütten zerlegen, dröhnt der Stones-Hit „Sympathy for the Devil" aus den Boxen. Eine Hommage an die **Walkürenritt**-Szene aus **Apocalypse Now**. Dennoch schritt die USK hier ein, der Song fehlt in der deutschen Version.



SALUT | In **Black Ops** nehmen Sie es mit einem Triumvirat aus Kriegsverbrechern und Terroristen auf.

FEURIG | Mächtige Explosionen lenken erfolgreich von teils schwächeren Texturen ab.

HOL DAS STÖCKCHEN! | Diese Armbrust samt Sprengbolzen ist Bestandteil eines Wettspiels.

Was bei dieser bildgewaltigen Inszenierung etwas untergeht, ist die Grafik selbst. Klar, von den Explosionen und Effekten über die grünen Urwälder und Ruinen zerbombter Städte bis hin zum bildhübschen Wasser und den teils großartigen Figuren – **Black Ops** sieht toll aus! Wer sich von der Action aber nicht zu sehr ablenken lässt und einen näheren Blick riskiert, erkennt alsbald unschärfere Texturen oder fehlende Spielphysik für einige Objekte. Gerade bei Gebäudezerstörungen macht das neue **Call of Duty** keine allzu gute Figur, ein **Bad Company 2** zieht da gnadenlos davon.

Allerdings läuft das Spiel bei all dem potenzierten Action-Irrsinn trotzdem butterweich und absturzfrei. Egal, wieviel Soldaten, Explosionen und Effekte den Bildschirm erzittern lassen, die Framerate bleibt konstant, die Engine liefert flüssige 60 Bilder pro Sekunde.

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Sound. Die Geräuschkulisse klingt gewohnt gut, die Kriegsatmosphäre wird durch fluchende Soldaten, gebrüllte Befehle und heftige Explosionen perfekt transportiert. Da fällt kaum auf, das die eigentlichen Waffensounds etwas dünn klingen. Zumal in Form der Musikuntermalung eine positive Überraschung wartet. Vom Orchester-Bombast bis zur fett bratenden Rockgitarre verpasst der Soundtrack der jeweiligen Stimmung gekonnt den letzten Schliff.

Was Black Ops insgesamt so gut macht, sind weniger einzelne Glanzpunkte. Vielmehr überzeugt das neue **Call of Duty** in beinahe jeder Disziplin, leistet sich kaum Ausfälle und hält die Spielspaßkurve konstant auf sehr hohem Niveau.

Eine richtig heftige Delle im sonst so sauber schimmernden Lack leistet sich Treyarch dann aber doch: Die künstliche Intelligenz der Gegner und Mitstreiter „glänzt" über weite Teile des Spiels durch Abwesenheit. Da feuern feindliche Soldaten aus einem Meter Entfernung mehrere Magazine an uns vorbei, an anderer Stelle stehen Gegner aufgereiht wie die Hühner auf der Stange und lassen sich einfach nacheinander ausknipsen. Oder sie feuern munter auf weit entfernte Kameraden, während wir uns gemütlich nähern. Klar, in höheren Schwierigkeitsgraden schießen die Jungs zielsicherer – aber das unglaubwürdige Verhalten ist und bleibt indiskutabel.

Ansonsten stellt Treyarch hier ein überraschend rundes und gutes Programm auf die Beine. Natürlich kann man kritisieren, dass es einzelnen Elementen an Anspruch und Spieltiefe fehlt. Aber das ist eben **Call of Duty**. Die Reihe will keine komplexe Simulation sein, sondern einfach bombastische Unterhaltung bieten, den Actionfilm zum Selbstspielen. Und diese Aufgabe erfüllt **Black Ops** mit Bravour.

Einzelspieler müssen allerdings abwägen, ob ihnen die gerade mal sechs Stunden lange Kampagne wirklich 50 Euro wert ist. Wer sich hingegen öfter mal in den Weiten des Internets tummelt, der kann dank Zombie-und umfangreichem Multiplayer-Modus bedenkenlos zugreifen. Unterm Strich bietet **Call of Duty: Black Ops** somit ein bärenstarkes Gesamtpaket für Actionfans und Entwickler Treyarch gelingt nun endlich der Schritt aus Infinity Wards großem Schatten. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster



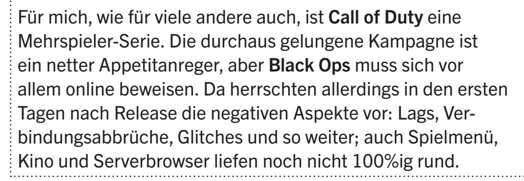
„Treyarch tritt endlich aus Infinity Wards Schatten."

Ich hielt Treyarch immer für seelenlose Lizenzverwurster, die lediglich Spiele zweiter Klasse produzieren. Die Nutzung der Vergangenheitsform deutet jedoch schon an: Es hat sich etwas getan. Zum einen schaffen es diese ehemaligen B-Entwickler erstmals, in Sachen Ideenreichtum und Spielqualität an Seriengründer Infinity Ward heranzukommen. Zum anderen setzen sie eigene Akzente wie die ungewöhnliche Handlung. Außerdem gestand Activision ihnen endlich die Zeit und Ressourcen zu, damit dieses Studio aus dem Schatten treten und die Lust am Spielemachen entdecken konnte. Und das merkt man **Black Ops** deutlich an!

MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*



„Die Kampagne ist nur schickes Beiwerk – **Black Ops** muss sich online beweisen!"



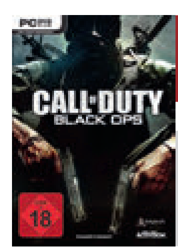
Für mich, wie für viele andere auch, ist **Call of Duty** eine Mehrspieler-Serie. Die durchaus gelungene Kampagne ist ein netter Appetitanreger, aber **Black Ops** muss sich vor allem online beweisen. Da herrschten allerdings in den ersten Tagen nach Release die negativen Aspekte vor: Lags, Verbindungsabbrüche, Glitches und so weiter; auch Spielmenü, Kino und Serverbrowser liefen noch nicht 100%ig rund. Glück für Treyarch, dass uns für einen ausgiebigen Test ohnehin der Redaktionsschluss im Weg stand, denn so kriegt der Entwickler noch die Chance, das alles auszubügeln. Sobald eine Partie flüssig läuft, zeigt **Black Ops**, wenn auch eher auf den zweiten Blick, dass es das bessere **Modern Warfare 2** ist. Und, so viel kann ich auch jetzt schon sagen: Selbst jenseits von Level 30 bin ich noch motiviert.


SCHEIBENKLEISTER | Unsere Tarnung fliegt auf, wir fliehen durch nächtliche Gassen. Dummerweise krachen wir in eine Straßensperre und müssen zu Fuß weiter – Adrenalinausstoß auf Maximum!


GROSSER VOGEL | Nach Absolvieren unseres Auftrags hetzen wir zu einem Flugplatz, wo unsere Fluchtmaschine wartet. Auf dem Weg zur Startbahn halten wir per MG aggressive Feinde fern.


EASY RIDER? | Die großartige zweite Mission gipfelt in einer halsbrecherischen Motorradflucht. Geboten wird hier ganz großes Actionkino samt Gänsehautmomenten, einer der besten Abschnitte des Spiels!


MASSENSTERBEN | Der erste Vietnameinsatz markiert eine kurzzeitige Talfahrt unserer Motivationskurve. Mäßige Skripts, öde Umgebungen, stumpfes Dauergeballere – das geht doch besser!



Call of Duty: Black Ops

Preis: Ca. € 50,-
Termin: 9. November 2010
Publisher: Activision
Entwickler: Treyarch
(**CoD: World at War, James Bond: Quantum Trost**)
Genre: Ego-Shooter

GRAFIK

Treyarch nutzt erneut Infinity Wards selbst entwickelte **Call of Duty**-Engine, die zuletzt in **Modern Warfare 2** zum Einsatz kam. Grundsätzlich wirkt **Black Ops** damit schick und kann sich noch immer sehen lassen. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich allerdings Schwächen, wie die teilweise nicht vorhandene Spielphysik und schwach inszenierte Gebäudezerstörungen. Das fällt aufgrund der Daueraction allerdings kaum auf und im Gegenzug läuft das Spiel sehr flüssig mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde.

SOUND

In Sachen Geräuschkulisse gibt sich **CoD** gewohnt routiniert: Explosionen dröhnen mächtig, Soldaten bellen Anweisungen und fluchen herum. Eine positive Überraschung wartet in Form der Musik. Treyarch verzichtete auf Soundtrack-Guru Hans Zimmer, der **Modern Warfare 2** episch untermalte, und verpflichtete stattdessen den **Buffy**- und **World at War**-Komponisten Sean Murray. Eine gute Entscheidung, denn das Ergebnis passt perfekt und liefert die volle Bandbreite von orchestraler Gänsehaut bis zum treibenden Rockriff.

UMFANG

Je nach Spielertyp ist dieser Punkt **Black Ops** größte Stärke – oder Schwäche! Reine Einzelspieler erleben in der Kampagne zwar großes Actionkino und Dauerfeuerwerk, aber das Vergnügen ist bereits nach sechs Stunden vorüber. Schwach! Der Trainingsmodus kann das kaum ausbügeln, auch wenn Solospieler hier mit Bots einen Teil der Online-Erfahrung erleben können. Wer einer Onlinepartie allerdings nicht abgeneigt ist, erlebt mit den aus **MW 2** bekannt Modi sowie den zusätzlichen Wettspielen und dem Zombie-Modus eine absolute Vollbedienung, die 50 Euro definitiv wert ist.

STEUERUNG

CoD hält sich an die bewährten Ego-Shooter-Standards. Die wichtigste Änderung gegenüber **MW 2**? Treyarch führt das Lehnen wieder ein. Per Q- und E-Taste lehnen Sie sich nach links oder rechts aus der Deckung. Sämtliche Tasten sind aber auch frei belegbar, Sie können die Steuerung also Ihren Vorlieben anpassen.

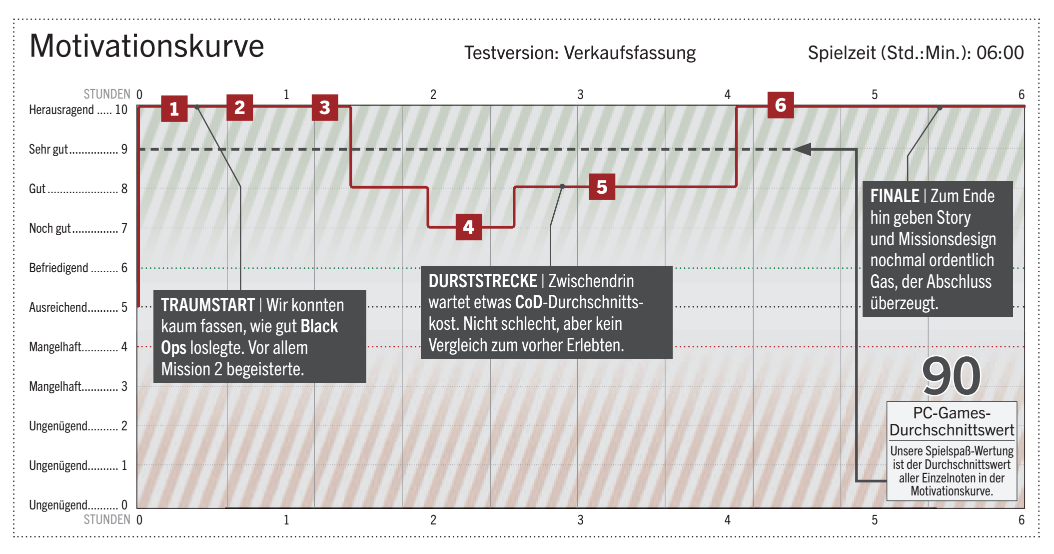
SPEICHERSYSTEM

Call of Duty: Black Ops nutzt ein Speicherpunktesystem und ermöglicht kein freies Sichern. Die Rücksetzpunkte sind allerdings allesamt fair gesetzt, wir erlebten hier keinerlei Frustmomente. Zudem lassen sich über das Hauptmenü jederzeit die bereits absolvierten Missionen erneut anwählen und bestreiten.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Vier Schwierigkeitsgrade, von Anfänger bis Veteran, stehen von Beginn an zur Auswahl und bieten sowohl für Gelegenheitsspieler und Shooter-Neulinge als auch für **Call of Duty**-Kenner und Action-Spezialisten das richtige Niveau. Allgemein gehört **Black Ops** aber sicher nicht zu den anspruchsvollsten und forderndsten Titeln.







STADTEINSATZ | Und wie das besser geht: Der nächste Vietnamabstecher führt uns in eine umkämpfte Stadt. Die Atmosphäre beim gnadenlosen Kampf zwischen brennenden Ruinen fesselt und beeindruckt.



ATEMBERAUBEND? | In einer Feindbasis tritt giftiges Gas aus, Sie müssen in einem ABC-Schutzanzug kämpfen – aufgrund der äußerst geringen Sichtweite eine knifflige Angelegenheit.

ALTERSFREIGABE



Ab 18 Jahren: Black Ops erscheint bereits gekürzt und ist dennoch extrem brutal. Von Blutfontänen über grausame Exekutionen bis zum menschenverachtenden Kriegsalltag lässt dieser Titel nichts aus – definitiv nichts für zarte Gemüter!

SPRACHE

Das Spiel ist komplett eingedeutscht und die Synchronsprecher machen einen ordentlichen Job. Dennoch erreichen sie nicht ganz die Qualität der Originalfassung. Mies: Sie können nicht auf Englisch umstellen und aufgrund der Aktivierung nicht zum Importprodukt greifen.

MEHRSPIELER-MODI

Hier trumpft **Black Ops** kräftig auf. Es bietet auf 14 Karten sämtliche Modi von **Modern Warfare 2**, wie beispielweise Team-Deathmatch, Capture the Flag, Domination, Sabotage oder Hauptquartier. Außerdem gibt es vier neue Wettspielmodi und zwei Karten für den Zombie-Überlebensmodus.

HARDWARE

Minimal: CPU: Core 2 Duo E6600/
Phenom II X3 8750;
RAM: 2 Gigabyte (Windows X/Vista/Win 7)
Empfohlen: CPU: Core 2 Quad Q9400/
Phenom II X4 940 BE
RAM: 4 Gigabyte (Windows X/Vista/Win 7)

KOPIERSCHUTZ

Call of Duty: Black Ops nutzt Steam als Kopierschutz. Sie müssen Ihr Produkt also online aktivieren und über Steam spielen. Zudem lassen sich die UK- und US-Versionen nicht in Deutschland freischalten.

TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die fertige Verkaufsfassung und erlebten während der Testphase keinerlei Abstürze oder technische Probleme. Allerdings kam es bei einem Kollegen privat zu Abstürzen, vermutlich aufgrund von Überhitzung. Setzen Sie also zur Not die Grafikeinstellungen herab.

Pro und Contra

- \+ Ein Actionfilm zum Selberspielen – anders lässt sich **Black Ops** kaum beschreiben. Unglaublich, was hier alles abgeht, der Spieler steht konstant unter Strom.
- \+ Abwechslungsreiche Missionen geben Monotonie keine Chance: Vom Helikopter übers Motorrad bis zu Schleichabschnitten ist alles geboten.
- \+ Die bombastische Inszenierung packt und überzeugt vollkommen.
- \+ Dank der flüssigen Darstellung und Daueraction fallen schwächere Texturen praktisch nicht auf.
- \+ Sehr detaillierte Charaktermodelle
- \+ Die gute Handlung überrascht und gefällt, zumal Treyarch auf nervigen Hurrapatriotismus verzichtet.
- \+ Viele Anspielungen, Details und Eastereggs freuen Actionfans.
- \+ Stimmige Musikuntermalung
- \+ Schnitte der deutschen Version stören kaum.
- – Die KI der Gegner und Mitstreiter verdient diese Bezeichnung nicht – strunzdumme Widersacher auf **Moorhuhn**-Niveau stören wiederholt den Gesamteindruck.
- – Die schlechte Zerstörungsphysik fällt negativ auf, vor allem bei Gebäudezerstörungen.
- – Nach nur sechs Stunden flimmert der Abspann der Solokampagne über den Schirm.
- – Keine englische Sprachausgabe aktivierbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

SCHICK | Im Fotomodus lassen sich mit etwas Herumprobieren tolle Bilder knipsen.

Need for Speed: Hot Pursuit



Von: Sebastian Stange/ Jürgen Krauß

Die Burnout-Macher verschreiben der Need-for-Speed-Reihe eine gute Medizin: krachende und brachiale Action.

Eines der Rennen in **Need for Speed: Hot Pursuit** heißt „Blast from the Past". Darin scheuchen Sie einen McLaren F1 über die Straßen des virtuellen US-Bezirks Seacrest County. Die Karre wurde in den Neunzigern gebaut, hat weder Servolenkung noch Bremshilfen, gehört aber auch heute noch zu den schnellsten Wagen mit Straßenzulassung. Einen F1 zu steuern, ist eine unglaublich brutale und beeindruckende Erfahrung. Und irgendwie beschreibt das ziemlich gut, was Sie in **Hot Pursuit** erwartet: brutal schnelle und kompromisslose Oldschool-Rennaction. Es ist ein Spiel wie anno dazumal – altbacken, leicht bescheuert, ganz schrecklich unterhaltsam und in einigen Aspekten leider nicht wirklich zeitgemäß.

Mit Hot Pursuit wagen sich endlich – lang haben wir's herbeigesehnt – die **Burnout**-Entwickler Criterion Games an EAs altgediente Rennspielserie. Diese Jungs wissen, worauf es bei Action-Rennspielen ankommt: wahnwitzige Geschwindigkeit, motivierende Mechaniken, tolle Grafik und spektakulär inszenierte Unfälle. Als Vorlage wählte das britische Team **Need for Speed 3: Hot Pursuit**, das Sie bereits 1998 als Rennfahrer mit der Polizei konfrontierte. Die 2010er-Neuauflage macht allerdings einiges anders. Beispielsweise gibt es keine einzelnen Strecken, sondern ein zusammenhängendes Straßennetz, das etwa 200 Kilometer umfasst. In dieser recht kompakten Spielwelt verbauten die Macher erstaunlich viele markante Umgebungen. Sie rasen durch staubtrockene Wüsten, über kurvige Gebirgspässe, breite Küsten-Highways oder



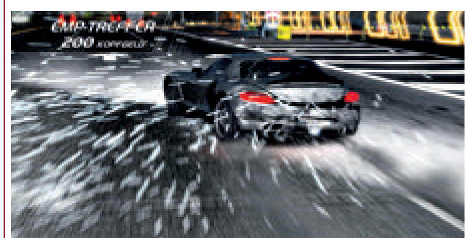
NA, ERKANNT? | An exakt dieser Stelle pausierten wir das Spiel, um im Fotomodus das große Bild oben auf dieser Seite zu schießen. Schön, dass die Kamera in diesem Modus frei beweglich ist.



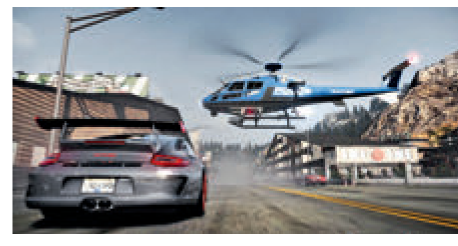
KURZE UNTERBRECHUNG | Immer wieder werden Ihnen wichtige Infos in Kameraschwenks präsentiert, wie hier eine neue Polizeieinheit auf der Lauer. Das kann zuweilen richtig stören.

DAS HIGHWAY-ARSENAL

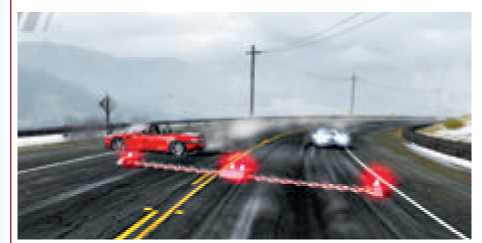
Cops und Rasern stehen insgesamt sechs verschiedene Waffensysteme und Extras zur Verfügung, um sich gegenseitig das Leben schwer zu machen. Es macht Spaß, diese kleinen Hightech-Helfer zu zünden. Aber seien Sie auf der Hut: Die Gegner-KI ist clever und setzt die Waffen geschickt gegen Sie ein.



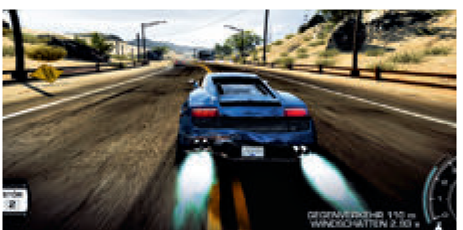
EMP
Um Gegner mit dem Elektromagnetischen Puls zu treffen, müssen Sie sie eine Weile vor Ihrer Motorhaube halten, damit das Zielsystem aufschalten kann. Ein Treffer beschädigt Ihr Opfer und bremst es außerdem leicht.



Helikopter
Der Heli kann nur von Polizisten angefordert werden. Er bleibt einige Minuten lang aktiv und versucht selbstständig, Nagelbänder vor dem Feld der Raser abzuwerfen. Er ist sogar so schlau, an Tunnelausgängen zu lauern.



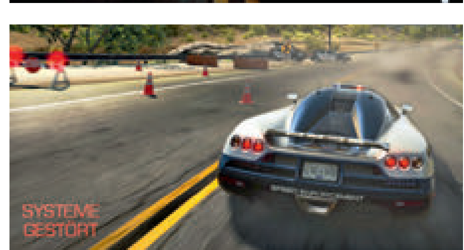
Nagelbänder
Nagelbänder werden hinter Ihrer Karre abgeworfen und eignen sich perfekt dazu, Verfolger abzuschütteln. Fahren Sie über eins der Teile, wird Ihr Wagen beschädigt und obendrein kurz zum Stillstand gebracht.



Turbo
Nur als Raser dürfen Sie den Turbo zünden. Das sorgt für einen brachialen Geschwindigkeitsschub. Insbesondere auf Stufe 3 ist das ein wahnsinniges Erlebnis. Damit hängen Sie jeden Verfolger ab. Ein tolles Ass im Ärmel!



Straßensperre
Diese Barriere aus Polizeiwagen kann nur von Cops angefordert werden. Eine tolle Methode, um das ganze Fahrerfeld eines Straßenrennens auszubremsen. Es gibt stets nur eine kleine Lücke, durch die man ohne Crash fahren kann.



Störsender
Die zweite Raser-exklusive Waffe legt per Knopfdruck bereits ausgelöste Nagelbänder und EMP-Zielerfassungen lahm. Während der Sender aktiv ist, kann außerdem keiner Ihrer Raser-Konkurrenten oder Verfolger seine Waffensysteme benutzen.

durch schattige Waldgebiete. Alle Abschnitte gehen wunderbar fließend ineinander über. Auch wenn man binnen fünf Minuten durch drei Klimazonen donnert, wirkt das dennoch natürlich. Und das Beste: Immer wieder erinnern Teilstrecken an die Kurse des alten Spiels.

Der Spielaufbau von Hot Pursuit ist denkbar simpel. Für Solo-Spieler gibt es einen Karriere-Modus und die Möglichkeit, die Spielwelt frei zu erkunden. Mehr nicht. Dazu kommen ein Mehrspieler-Part sowie das Autolog-Feature, über das Sie im Extrakasten auf Seite 96 mehr erfahren. In der Karriere wählen Sie aus verschiedenen Cop- und Raser-Events, die auf einer Karte von Seacrest County eingetragen sind. Für Podiumsplätze und gute Rennaktionen erhalten Sie Kopfgeld – man könnte auch „Punkte" dazu sagen. Je mehr Kopfgeld Sie sammeln, desto mehr Wagen und Events schalten Sie frei. Außerdem steigen Sie nach und nach im Rang auf. Cops erhalten höhere Dienstgrade, Raser einen höheren Fahndungslevel. Beide Karrieren verlaufen parallel. Allerdings raten wir davon ab, beide Ränge stets auf demselben Level zu halten. Denn als Cop steht Ihnen der gleiche Fuhrpark zur Verfügung wie als Raser, nur eben mit anderer Lackierung und Blaulicht auf dem Dach. Uns nervte es schon ein wenig, binnen kurzer Zeit stets zweimal dieselben Wagen freizuschalten. Das nimmt solchen Belohnungen die Überraschung. Und da wir ohnehin gerade drüber sprechen: Unter den 66 Autos im Spiel finden sich zu viele Ausführungen derselben Modelle. Uns wäre mehr Abwechslung lieber gewesen als vier Lamborghini Gallardos und drei Porsche 911er.

Starten Sie in eines der Events, egal ob normales Rennen, Verfolgungsjagd als Cop oder Zeitfahrt als Racer, empfängt Sie ein sehr vertrautes Gameplay. Sprich: **Burnout**-Gameplay. Die meisten Wagen können Sie mit einem kurzen Tipp auf die Bremse problemlos in eine stabile Seitenlage bringen und so um jede Kurve des Spiels driften. Realistisch ist das nicht, aber spätestens bei der schnellsten der fünf Autoklassen werden Sie froh sein,



WENIG SPANNEND | Die Zeitrennen der Polizei-Karriere sind der schwächste Modus. Es gibt kaum Möglichkeiten, Nitro zu sammeln, und für Kollisionen hagelt es Strafsekunden.



KINDERSPIEL | Das Driften fällt dank der gefälligen Fahrphysik auch Anfängern relativ leicht. Da ist es doch schön, dass es einige Kurven gibt, bei denen Sie über einen Kilometer weit schlittern.



ACTION SATT | Polizei mit Blaulicht im Rückspiegel, aggressive Konkurrenten, diverse Waffen sowie die Gefahr durch Gegenverkehr – als Raser bei illegalen Rennen haben Sie im Spiel richtig viel Spaß!

dass die Karren so gefällig auf der Straße liegen. Trotzdem haben alle Modelle ihre Eigenheiten und steuern sich allesamt ein wenig unterschiedlich. Das Boost-System stammt nahezu unverändert aus **Burnout: Paradise**. Sie werden für das Fahren im Gegenverkehr, Beinaheunfälle oder Drifts mit Nitro belohnt. Aber nur Raser kassieren richtig viel Boost, als Cop haben Sie weniger Sammelmöglichkeiten, da dann gefährliche Fahrmanöver nicht belohnt werden. Allerdings fällt der Geschwindigkeitsschub ohnehin nicht allzu dramatisch aus. Letztendlich kommt es auf Ihre Fahrkünste, Streckenkenntnis und den geschickten Einsatz der Waffensysteme an. Die stehen Ihnen in all jenen Events zur Verfügung, in denen Polizei und Raser aufeinandertreffen. Für jedes Rennen ist vorgegeben, mit welcher Bewaffnung Sie ausgerüstet sind. Allerdings können Sie Ihre Ausrüstung durch fleißiges Benutzen in drei Stufen aufleveln. Straßensperren werden dann stabiler, Nagelbänder breiter und Turbo-Boosts brachialer. Mit welchen Gadgets genau Sie Raser dingfest machen oder Cops abhängen, erklären wir im Extrakasten auf Seite 95.

Und wie machen sich die Waffen im Spiel? Sie bringen Action! Und sie machen Spaß! Es ist toll, als Polizist einen Hubschrauber anzufordern, der dann eindrucksvoll übers Fahrerfeld donnert. Und es ist klasse, als Raser den mächtigen Turbo zu zünden, der Sie unerbittlich beschleunigt, bis er ausbrennt oder – sehr viel wahrscheinlicher – bis Sie in eine Leitplanke kacheln. Die Waffen sind die Würze des actionreichen Gameplays. Sie sind schnell verstanden, sie sind toll inszeniert und sie machen das Rennspiel durch ihre begrenzte Anzahl nie zur plumpen Ballerei. Das Problem: Die Modi ohne Waffen leiden dadurch. Insbesondere bei den zwei Zeitfahrt-Varianten des Spiels fällt allzu stark auf, wie simpel das Gameplay-Gerüst von **Need for Speed: Hot Pursuit** eigentlich ist. Fahrphysik und Streckendesign sind perfekt für actionreiche Highway-Duelle geschaffen, bieten aber nicht wirklich fahrerischen Anspruch. Gott sei Dank motivieren in solchen Fällen die Bestzeiten Ihrer Online-Kontakte, die Ihnen konstant durch das Autolog-Feature unter die Nase gerieben werden. Außerdem müssen Sie für Goldmedaillen klug Abkürzungen nutzen sowie alle Möglichkeiten ausschöpfen, Ihren Nitro-Vorrat aufzuladen.

Hier sind wir auch beim Knackpunkt, der uns trotz der toll inszenierten, sauschnellen Oldschool-Action nervt: **Need for Speed: Hot Pursuit** bietet nicht so viel Abwechslung und Möglichkeiten wie erhofft. Die Rennevents sind allesamt recht einfach. Der Karrierefortschritt stellt aufgrund der Tatsache, dass Sie auch bei Niederlagen Kopfgeld sammeln, praktisch keine Herausforderung dar und es gibt

AUTOLOG – ANGEBEN LEICHT GEMACHT

Bereits in Activisions Rennspiel Blur wurde Ihnen nach jedem Rennen angezeigt, wo Sie im Vergleich zu Ihren Freunden stehen. Need for Speed: Hot Pursuit greift diese Idee auf und entwickelt sie weiter. Herausgekommen ist ein cleveres, motivierendes Feature.

Autolog ist eine zentrale Säule von **Hot Pursuit**. Die Zeiten und Erfolge Ihrer Freunde schweben durchs Hauptmenü, werden auf der Event-Übersichtskarte eingeblendet oder Ihnen werden im Autolog-Menü Events vorgeschlagen, bei denen Sie Ihre Online-Kontakte schlagen könnten. Und nach jedem Rennen erfahren Sie, wo Sie im Vergleich zu Ihren Freunden stehen und wessen Zeiten für Sie am einfachsten zu unterbieten sind. Sollten Sie jemanden schlagen, dürfen Sie das stolz auf Ihre Wall schreiben. Die ist eine Art simples soziales Netzwerk. Auf der Wall sehen Sie die Fotos, Erfolge und Kommentare Ihrer Kontakte – ein nettes Feature, allerdings wird sie von allzu vielen automatisch generierten Nachrichten zugekleistert. Dennoch ist Autolog eine große Bereicherung für **Hot Pursuit**. Es verführt Sie erfolgreich dazu, wieder und wieder ins Spiel zu starten. Was, da hat



Sie ein Kumpel um 0,2 Sekunden unterboten? Das muss doch zu schaffen sein! Ein Tastendruck genügt und schon rasen Sie los!


HEISSE KURVEN | Die Automodelle sind herrlich detailreich und werden klasse in Szene gesetzt. Schade, dass es keinerlei optische Tuning-Möglichkeiten gibt. Beim nächsten Mal bitte einbauen!

DER MEHRSPIELER-MODUS

Die Online-Rennen konnten wir nur auf der PS3 testen. Einen guten Eindruck vom Spielgefühl der Mehrspieler-Rennen vermittelte das allemal.

Die Online-Spielerfahrung entspricht recht stark dem, was Sie im Solo-Modus erleben; es ist nur weitaus chaotischer und schwieriger. Bis zu acht Spieler messen sich in Rennen, liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei oder duellieren sich im Interceptor-Modus, wo ein Racer in der offenen Spielwelt von einem Cop gejagt wird. Allerdings ist es deutlich schwieriger, einen Raser mit echter Intelligenz als einen KI-Fahrer zu stellen. Das Fahrerfeld zerstreut sich zudem weiter als im Solo-Modus. Wer hinten liegt, bekommt aber mehr Nitro als derjenige auf der Pole-Position. Die Online-Erfahrung lief bei unserem Test sehr solide und zeigte nur wenige Lags. Der Faktor Mensch schraubt den Schwierigkeitsgrad jedoch enorm in die Höhe. Das könnte für Anfänger frustrierend sein.



GEGEN DIE MACHER | Bei unserem Online-Test traten wir gegen das Entwicklerteam an!

keine Möglichkeiten zur Individualisierung. Weder können Sie Ihre Wagen optisch oder technisch verändern noch können Sie eigene Rennen erstellen. Ihnen bleiben nur die 108 vorgegebenen Events, welche Sie beliebig oft spielen können. Aber nicht einmal die sind übersichtlich sortiert. Und obendrein wurde das Interface der Konsolen-Fassungen lieblos auf den PC konvertiert. Selbst mit einem angeschlossenen Gamepad, zu dem wir dringend raten, ist es schwierig, die wild angeordneten Icons auf der Karte anzuwählen. Nicht einmal die Analogsticks können hierzu verwendet werden. Das ist fast schon peinlich! Hier wäre so viel mehr drin gewesen und von Criterion sind wir eigentlich Besseres gewohnt. Ihr letztes Werk **Burnout Paradise** erschlug uns geradezu vom Umfang her und forderte auch weitaus mehr als **Hot Pursuit**. Es scheint, als hätten die Entwickler noch mehr Zeit benötigt, um das volle Potenzial des Titels auszuschöpfen und die PC-Fassung an die Eigenheiten der Plattform anzupassen.

Dafür, dass Hot Pursuit viel Potenzial ungenutzt lässt, stimmt das Gebotene jedoch in den ganz zentralen Punkten: Technik und Spielspaß. Optisch ist die Raserei klasse gelungen. Die Umgebung könnte einen Tick detailreicher sein, ist aber schön texturiert und saust selbst bei Mittelklasse-Hardware flüssig und auf 60 Bilder pro Sekunde begrenzt an Ihnen vorbei. Wir erlebten während unserer ausführlichen Testsession auf einem System mit Geforce-Grafik jedoch ab und an kurzes Texturflackern. Obendrein bietet das Grafik-Optionsmenü im Spiel nur sehr grobe Einstellungsmöglichkeiten. Doch den optischen Gesamteindruck stören diese kleinen Macken nicht. **Hot Pursuit** ist richtig hübsch! Die detailreichen Automodelle sehen zum Anbeißen lecker aus und die Wettereffekte sowie der dynamische Tag-Nacht-Wechsel sorgen immer wieder für tolle Bilder. Netterweise haben Sie umfangreiche Möglichkeiten, Bilder aus dem Spiel heraus zu schießen und mit diversen Effekten zu versehen. Die fertigen „Dreamshots" werden im Ordner „Eigene Bilder" Ihres PCs gespeichert, haben allerdings stets nur eine Auflösung von 1.280 x 720 Pixeln. Als Desktophintergrund ist das etwas zu wenig. Beim Thema Sound



LIEBLOS | Die Tastatursteuerung fühlt sich nicht gut an und war in unserer Testversion nicht einmal auf deutsche Tastaturen angepasst. Gas und Bremse mit A und Z? Immerhin sind die Tasten frei belegbar.



QUERFELDEIN | Abkürzungen gibt es reichlich. Doch nicht immer sorgen sie auch für bessere Zeiten. Auf endlos langen Feldwegen büßen Sie unter Umständen einige Sekunden ein.


FRIEDLICH | Bei normalen Rennen ohne Polizei und Waffeneinsatz kommt es auf gute Streckenkenntnis und cleveres Nitro-Sammeln an.


UNÜBERSICHTLICH | Events sind in Gruppen sortiert. Die sind mit den Pfeiltasten schwer anwählbar und verhindern einen guten Überblick.


UNFALL | Es gibt selten allzu viel Zivilverkehr, er stellt aber dennoch eine nicht zu verachtende Gefahr dar. Schön: Auch Ihre Gegner crashen ab und an.

lassen die britischen Entwickler überhaupt nichts anbrennen. Die Motoren der virtuellen Sportwagen knurren und kreischen herrlich satt und der Soundtrack ist EA-typisch rundum hörenswert. Ein Fest für die Lauscher!

Obwohl die miese PC-Portierung zusammen mit dem etwas zu simplen Spielverlauf eine Hit-Wertung verhindert, ist **Need for Speed: Hot Pursuit** tolle Unterhaltung. Denn die wilde Hatz auf Temposünder oder eben die hektische Flucht vor den Ordnungshütern unterhält einfach immer wieder. Es ist diese wunderbare Mischung aus tollen Autos, hoher Geschwindigkeit und übertriebener Action, die das innere Kind im Spieler glücklich macht. Die Action sieht klasse aus, klingt gut und unterhält Sie für viele Stunden. Derart brachial hat uns seit Jahren kein **Need for Speed** über den Asphalt gejagt. Wir sollten also dankbar dafür sein, dass Criterion Games die Chance bekam, der Rennspielserie neues Leben einzuhauchen sowie sie zu ihren Wurzeln zurückzuführen.

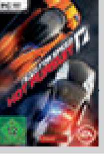
Wir können nur hoffen, dass das Team ein **Need for Speed: Hot Pursuit 2** verwirklichen darf – idealerweise mit großzügiger Entwicklungszeit. Wenn uns darin eine ausgefeilte Spielstruktur, verbesserte Modi, mehr Optionsvielfalt sowie eine gelungene PC-Anpassung erwarten, wären wir absolut glücklich. Für die Wartezeit bis dahin sind wir jedenfalls gut versorgt. Raser mit einem liebevollen Schubser von der Straße zu fegen, um sie dadurch zu stellen – das wird einfach nicht langweilig! ❑

MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*

„Ein herrlich primitiver Spaß! Wie auch Wrestling. Oder eine Monster-Truck-Show!"

Trotz meiner Kritikpunkte bin ich von Criterions erstem **Need for Speed** schwer angetan. Ja, das Spiel könnte vieles besser machen und erntet dafür in unserem Test völlig zu Recht manchen Rüffel. Aber am Ende des Tages macht es mir einfach eine Menge Spaß, mit dem Ford GT – mein Lieblingswagen im Spiel – Jagd auf Temposünder zu machen, sie von der Strecke zu rammen oder den Polizeihubschrauber auf sie zu hetzen. Der donnert stets so beeindruckend über das Fahrerfeld. Das ist kein anspruchsvoller, intellektueller Spaß, oh nein! Das ist primitiver Spaß. Ein Spaß, wie ihn auch Wrestling oder eine Monster-Truck-Show bietet. **Hot Pursuit** spricht unseren inneren 12-Jährigen an, der am liebsten mit seinen Matchbox-Autos Verfolgungsjagden nachstellt. Da sind dann auch die paar langweiligen Zeitrennen schnell vergessen. Wer ähnlich denkt, bekommt mit **Need for Speed: Hot Pursuit** sein perfektes Action-Rennspiel.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



Ca. € 45,-
18. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Criterion Games
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kopiergeschützt durch Solidshield, Internetverbindung zur Online-Authentifizierung nötig, parallel auf fünf PCs installierbar.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Automodelle, scharfe Texturen; Strecken etwas detailarm
Sound: Knackige Motorensounds, stimmiger Soundtrack
Steuerung: Mit der Tastatur katastrophal; mit Pad prima spielbar, wenn auch leicht schwammig

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Modi, siehe S. 97
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

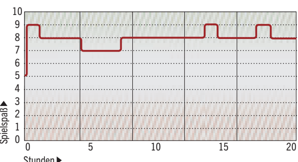
Minimum: Core 2 Duo 1,8 GHz o. AMD X2 2,4 GHz, 2 GB RAM, 256 MB Grafik
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2,6 GHz o. AMD X2 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800GT o. Radeon 4700

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Abgesehen von spektakulär inszenierten Autounfällen und einer leichten Glorifizierung von Rasern gibt es keine „bösen" Inhalte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Master-Code vom 16.10.2010
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Anfangs begeistert die schnelle Action, doch die wenigen Modi und lahmen Zeitrennen bremsten unsere Begeisterung danach etwas. Mit den schnelleren Klassen gewinnt der Titel später wieder an Fahrt. Das letzte Raser-Rennen ist genial!

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreicher, flotter Spielverlauf
- ➕ Technisch gelungen, Sound- und Grafikqualität stimmen!
- ➕ Mit 20 Stunden Spielzeit und 108 Events ein toller Umfang
- ➖ Die Zeitrennen sind deutlich schwächer als die anderen Modi.
- ➖ Steuerung und Interface nur lieblos an den PC angepasst
- ➖ Gummiband-KI: Sie können Ihre Gegner nie ganz abhängen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

ANDROID | In besonders hektischen Momenten stürmen gleich mehrere Gegnertypen auf Sie ein, hier etwa Roboter und Sturmtruppen.

1

CHAOS – WIE SCHÖN! | Die Tatsache, dass Starkiller nun zwei Lichtschwerter führt, sorgt für ein deutlich schnelleres Kampfgeschehen. Löst man nun noch den Wutmodus aus, folgt ein wahres Effektgewitter.

2

NAHAUFNAHME | Größeren Gegnern geben Sie per Quicktime-Event den Rest, kleinere können Sie greifen und im Nahkampf bearbeiten – in beiden Fällen gilt: Das Spektakel wiederholt sich zu oft.

Star Wars: The Force Unleashed 2

Von: Sascha Lohmüller

Wieder einmal schlüpfen Sie in die Rolle von Starkiller – mächtig gelungen oder mächtig daneben?


AUF DVD
• Video zum Spiel

Die Geschichte rund um Vaders geheimen Schüler Starkiller fesselte auf der Konsole selbst jene Spieler, die eigentlich nichts mit **Star Wars** anfangen konnten. Die PC-Version des ersten Teils erschien jedoch mehr als ein Jahr später. Beim zweiten Teil ist nun alles anders: Die Konsolen- und die PC-Version stehen zeitgleich in den Läden.

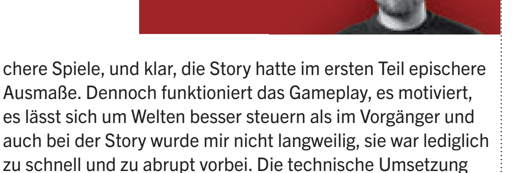
Anfangs befinden Sie sich als Starkiller auf dem Planeten Kamino, genauer gesagt in einer der Klonfabriken, die man aus den Filmen kennt. Ob Sie selbst nur ein Klon sind oder der echte Starkiller aus Teil 1, darüber lässt Sie das Spiel anfangs im Unklaren. Ihr alter Lehrmeister Darth Vader will Sie entsorgen, da Sie über Erinnerungsfetzen aus Starkillers Vergangenheit verfügen. Sie legen also kurzerhand die halbe Basis des Imperiums in Schutt und Asche und fliehen.

Auch der Rest der Story ist toll inszeniert, in sich schlüssig und fügt sich gut ins **Star Wars**-Universum ein. Die epischen Ausmaße des ersten Teils werden nicht erreicht. Allerdings war dies auch ein Punkt, der vielen Fans sauer aufstieß. Die Geschichte von **TFU 1** stellte das **Star Wars**-Universum auf den Kopf, widersprach teils sogar den Filmen. Im zweiten Teil hingegen steht eher der persönliche Konflikt von Starkiller im Mittelpunkt. Unterhaltsam ist es allemal. Zudem fehlt jedoch der Aha-Effekt des ersten Teils. Es ist zwar immer noch ein tolles Gefühl, einen TIE-Fighter mithilfe der Macht zu einem Klumpen zu zerdrücken, aber man hat es eben schon mal gesehen und gespielt.

Die Geschichte ist in **The Force Unleashed 2** wesentlich kompakter aufgebaut. Während im ersten Teil noch manch ein Level lang gezogen wirkte, bleibt der Spannungsbogen in der Fortsetzung konstant hoch. Der Nachteil dieser Kompaktheit: Nach fünf Stunden flimmert für geübte Spieler schon der Abspann über den Bildschirm.

Einer der größten Kritikpunkte am Vorgänger war die umständliche, ungenaue Steuerung. Die Entwickler nahmen sich das Feedback der Spieler zu Herzen und überarbeiteten viele Elemente. Beispielsweise ist der Einsatz Ihrer Machtfertigkeiten nun komfortabler. Das Resultat: Der Spieler fühlt sich viel mächtiger,

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

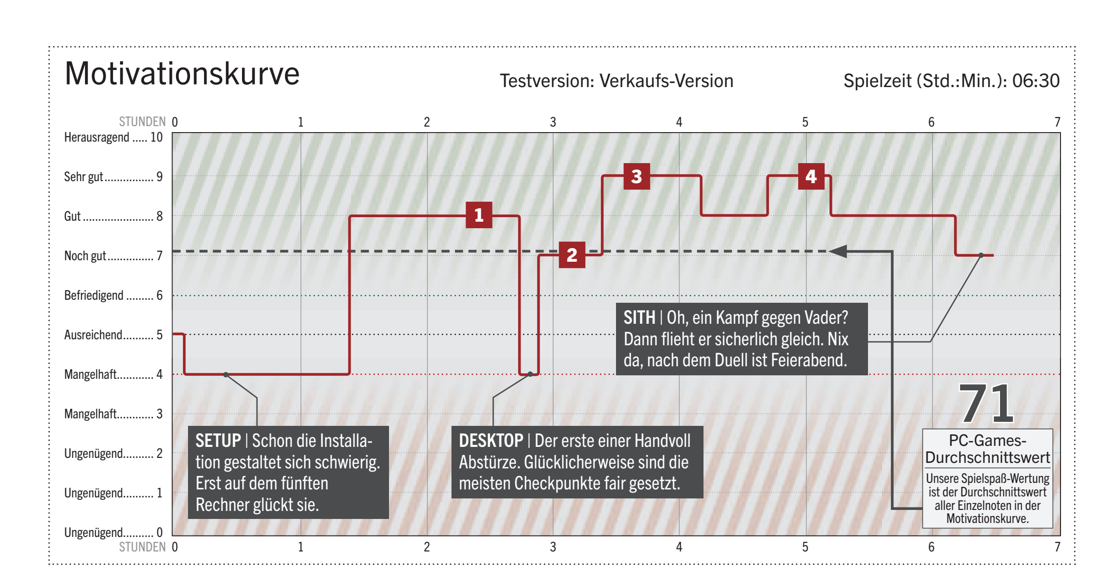


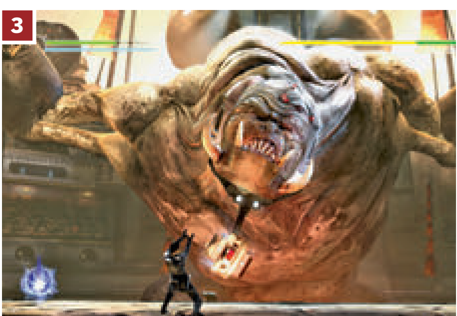
„Ein spielerisch guter Titel mit katastrophaler Technik – bitter!“

Ich wollte meinen Augen nicht trauen, als ich nach der Konsolen-Version nun die PC-Version installierte. Oder treffender: als ich versuchte, sie auf mehreren Rechnern zu installieren, bis es nach Stunden mal geklappt hat. Die technischen Mängel reißen das Spiel in der Wertung nach unten, denn spielerisch macht es das meiste richtig. Klar, es gibt abwechslungsreiche Spiele, und klar, die Story hatte im ersten Teil epischere Ausmaße. Dennoch funktioniert das Gameplay, es motiviert, es lässt sich um Welten besser steuern als im Vorgänger und auch bei der Story wurde mir nicht langweilig, sie war lediglich zu schnell und zu abrupt vorbei. Die technische Umsetzung jedoch erstickt den Spielspaß im Keim – schade!

Motivationskurve

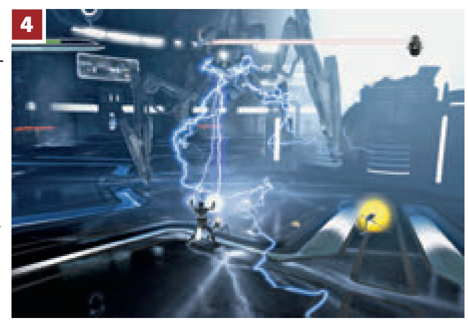
Testversion: Verkaufs-Version — Spielzeit (Std.:Min.): 06:30





◀ **VIEH** | Der Kampf gegen den riesigen Gorog zählt zu den Höhepunkten des Spiels.

▶ **PFUI, SPINNE** | Um dieses Spinnen-Roboter-Wesen zu besiegen, ist Taktik erforderlich.



und die Kämpfe sind herrlich chaotisch und effektüberladen.

Zwischen den Kämpfen verbessern Sie mit gesammelten Erfahrungspunkten Ihre Machtfertigkeiten bis zur jeweiligen Maximalstufe 3. Eine neue Fähigkeit hat Starkiller auch spendiert bekommen: Per Knopfdruck verwirren Sie einen Feind, der daraufhin seine Verbündeten angreift oder Suizid begeht. Sie finden zudem regelmäßig sogenannte Holocrons. Diese steigern Ihre maximale Lebens- oder Machtenergie, verpassen Ihnen einen Erfahrungsbonus oder stellen Ihnen Lichtschwertkristalle zur Verfügung. Die verschiedenfarbigen Kristalle verleihen Ihnen unterschiedliche Boni, etwa Feuerschaden.

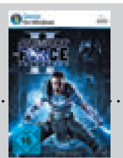
Neben Verbesserungen fanden auch zwei Neuerungen ihren Weg ins Kampfsystem. Erstens: Starkiller hantiert nun mit zwei Lichtschwertern statt nur mit einem. Zweitens: Sobald Sie kämpfen, füllt sich eine Wutleiste. Ist diese voll, sind Sie auf Knopfdruck für kurze Zeit unverwundbar und Ihre Machtfertigkeiten werden über das eigentliche Maximum hinaus verbessert – toll, auch wenn das Spiel an einigen Stellen dadurch fast zu leicht ist.

Wenn Sie die Kampagne beendet haben, stürzen Sie sich in diverse Herausforderungen. Falls Sie hier erfolgreich sind, schalten Sie allerlei Medieninhalte wie Bilder und Filmschnipsel sowie neue Kostüme frei. Außerdem werden Ihre Bestleistungen in Online-Ranglisten festgehalten. Einen richtigen Mehrspieler-Modus gibt es wie schon im ersten Teil der Serie nicht.

Grafisch macht TFU 2 eigentlich einen guten Eindruck. Gerade Dinge wie Lichteffekte und Spiegelungen sind hübsch anzusehen. Die Animationen sind flüssig und auch die Sprecher machen einen guten Job. Lediglich die deutsche Synchronstimme von Darth Vader klingt viel zu freundlich.

Kommen wir zum großen Aber. **TFU 2** ist technisch im Vergleich zur Konsole katastrophal umgesetzt. Die Mängelliste während unseres Tests: Tearing, Clipping-Fehler, seltsame Grafikbugs (verdrehte Köpfe), Probleme bei der Installation, Grafikruckler, Abstürze. **TFU 2** erweckt den Eindruck, als habe man die PC-Version nur als lästiges Anhängsel betrachtet und schnell dahingeklatscht. Schade um das eigentlich gute Gameplay. ❑

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2



Ca. € 40,-
28. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: LucasArts
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Starten des Spiels muss sich die Original-DVD im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Lichteffekte und Animationen, technische Aussetzer wie Tearing und Ruckler
Sound: Bombastische Soundeffekte, Original-Musik, bis auf Darth Vader gute Sprecher
Steuerung: Gelungene Gamepad-, etwas hakeligere Maus-und-Tastatur-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz / Athlon X2 5200+, 2 GB RAM, Radeon HD 2600 / Geforce 8600 GT
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2,8 GHz / Athlon X2 6000+, 2 GB RAM, Radeon HD 4800 / Geforce GTX 260

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Während der zahlreichen Lichtschwertkämpfe kann es vorkommen, dass den Gegnern Körperteile abgetrennt werden. Wie in den Filmen ist dabei aber keinerlei Blut zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Bereits bei der Installation gab es Probleme, auf einigen Rechnern wurde die DVD nach erfolgreicher Installation nicht mehr erkannt, auf anderen Systemen brach das Setup mit unterschiedlichen Fehlermeldungen ab. Im Spiel selbst hatten wir mit Tearing, Grafik-Rucklern und -Bugs, Clipping-Fehlern sowie mehreren Abstürzen zu kämpfen. All dies betrifft die Verkaufsversion. Liebe Entwickler, bitte umgehend per Patch nachbessern!

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmig umgesetzte **Star Wars**-Atmosphäre, solide Story
- ➕ Deutlich verbesserte Steuerung
- ➕ Motivierendes Upgrade-System für Fähigkeiten und Lichtschwerter
- ➕ Sinnvolle, gut konzipierte Neuerungen (Wutleiste etc.)
- ➕ Packende Lichtschwertkämpfe
- ➖ Technisch katastrophal umgesetzt
- ➖ Lediglich fünf Stunden Spielzeit
- ➖ Ausbleibender Aha-Effekt im Vergleich zum Vorgänger
- ➖ Kein Mehrspieler-Modus
- ➖ Zu wenige Schauplätze
- ➖ Hakelige Hüpfeinlagen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

1.HAB DICH! | Die Nahkampf-Einlagen sehen spektakulär aus, sind aber ganz einfach per Tastendruck aktivierbar. Für jeden im Nahkampf ausgeschalteten Feind erhalten Sie außerdem Punkte für das Fokus-Zielen.

2. ZIELPERSON | Sobald Sie das Fokus-Zielen aktivieren, geht das Spiel in eine Art Zeitlupe-Modus und Ihr 007 visiert automatisch den nächststehenden Gegner an.

007: Blood Stone



Von: Patrick Schmid

James Bond ist zurück und jagt diesmal einen fiesen Bioterroristen.

Der nächste James-Bond-Film wurde kürzlich auf unbestimmte Zeit verschoben, daher freuen sich echte 007-Fans umso mehr, dass sie in **Blood Stone** wieder einmal selbst in die Rolle des britischen Geheimagenten schlüpfen dürfen.

Die Einführung in die Story erfolgt ohne größere Umschweife: In einer kurzen Sequenz erklärt M Ihnen, dass Terroristen ein Attentat auf die politischen Führer der Welt planen, die in wenigen Minuten für ein gemeinsames Foto posieren werden. Per beherztem Fallschirmsprung landet Ihr 007 auf der Yacht des Terroristenanführers mit dem Auftrag, diesen zu finden und den Anschlag zu verhindern.

Einige Wasserleichen und eine ebenso rasante wie actionreiche Motorboot-Verfolgungsjagd später haben Sie dann zum ersten Mal die Welt gerettet und fühlen sich schon jetzt blendend unterhalten. Und wenn anschließend auch noch das Bond-typische Intro samt tollem Song von Joss Stone über den Monitor flimmert, wünscht man sich eigentlich eher einen bequemen Sessel und eine Tüte Popcorn anstelle von Maus und Tastatur herbei.

Maßgeblich tragen dazu die originalen Darsteller Daniel Craig und Judi Dench bei, die auch in **Blood Stone** für die virtuellen Ausgaben von James Bond und der MI6-Chefin M Pate standen und ihnen ihre Stimmen liehen. Sollten Sie lieber die deutsche Version spielen, so müssen Sie auch dabei nicht auf die aus den Filmen bekannten Synchronsprecher verzichten – ein echter Pluspunkt.

Leider schafft Blood Stone es im weiteren Spielverlauf allerdings nicht, dieses hohe Niveau an Unterhaltung zu halten. Grund dafür ist einerseits das Design der Missionen, denn diese bestehen eigentlich nur aus den Elementen „Ballern" und „Fahren", was auf Dauer einfach zu eintönig wird. Ein weiterer Minuspunkt ist die schwache Story, die sich in **Blood Stone** dem beliebtem Thema „Bioterrorismus" widmet. Mit steigender Spieldauer wird die Handlung leider immer verschachtelter und belangloser und gipfelt schließlich in einem sehr unbefriedigenden, offenen Ende.

Wie bereits erwähnt, treffen Sie in den insgesamt 17 Missionen von **Blood Stone** immer wieder auf die gleichen Spielelemente. Etwa 80 Prozent der lediglich sechs Stunden Spielzeit verbringen Sie damit, von einer Deckung zur nächsten zu rennen und von dort aus alle in der Umgebung befindlichen KI-Gegner zu eliminieren. Diese agieren meistens sehr doof und laufen Ihnen bisweilen wie Lemminge vor den

RASEREI | Die Auto-Missionen sind extrem actiongeladen. Leider verlieren Sie vor lauter Explosionen bisweilen die Übersicht über den Straßenverlauf.

WATERWORLD | Auch im Aquarium von Bangkok sind Sie nicht vor Angreifern sicher. Im Hintergrund schwimmen Wale und Haie.

IN DECKUNG! | So sieht Ihr Agenten-Alltag meist aus. Aus der Deckung heraus warten Sie auf einen günstigen Moment und ballern dann munter drauflos.

Lauf Ihres Gewehrs, was besonders auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade für beinahe null Herausforderung sorgt. Wenn Sie geschickt vorgehen, können Sie viele der Gegner auch im Nahkampf erledigen, was aber spektakulärer klingt, als es letztendlich ist, denn dafür müssen Sie lediglich eine Taste drücken, sobald der Gegner in Ihrer unmittelbaren Nähe ist. Als Belohnung für Nahkampf-Eliminierungen erhalten Sie Punkte für das sogenannte Fokus-Zielen. Mit diesem visiert 007 automatisch den nächstbesten Gegner an und Sie müssen nur noch per Tastendruck einen einzelnen, stets tödlichen Schuss auslösen. Besonders bei Munitionsknappheit ist das eine willkommene Hilfe.

Für etwas spielerische Abwechslung sorgen die gelegentlichen Autofahrmissionen, bei denen Sie zumeist in einem Sportwagen einer Zielperson hinterherrasen. Diese Rennpassagen sind jedoch leider an manchen Stellen so übertrieben actionreich inszeniert, dass es bisweilen schwierig ist, den Überblick über den Streckenverlauf zu behalten und als Folge nicht von einer Klippe zu fahren oder in einem See zu landen.

Einige wenige ruhige Szenen sind ebenfalls vorhanden, bei diesen müssen Sie entweder schleichend vorgehen oder mit Ihrem Hightech-Handy nach Hinweisen suchen. Spielerisch sind aber auch diese Abschnitte wenig fordernd, da Ihnen die zu findenden Hinweise schon beim Aktivieren des Handys angezeigt werden und Sie lediglich dort hinlaufen müssen, um per Tastendruck einen Scan zu vollführen oder ein Hacking-Minispiel zu starten.

Zur Hälfte der Spielzeit hat **Blood Stone** aber dann doch noch einmal einen richtigen Kracher für Sie parat, denn die Mission, bei der Sie auf einem Angriffs-Luftkissenboot ein Flugzeug verfolgen, ist nicht nur unglaublich spektakulär, sondern bietet zumindest zeitweise auch spielerische Abwechslung – aber wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Solche frischen Elemente hätten wir gerne viel häufiger gesehen.

Das offene Ende sowie der berühmte „James Bond will return"-Schriftzug lassen auf eine Fortsetzung schließen. Vielleicht folgt diese ja dann rechtzeitig zum nächsten Film. ❏

MEINE MEINUNG |

Patrick Schmid



„Actiongeladener Bond-Film zum Selberspielen"

Trotz aller Kritikpunkte ist **007: Blood Stone** keinesfalls ein schlechtes Spiel und hat mich – auch ohne große spielerische Abwechslung – für sechs Stunden sehr gut unterhalten. Der Mix aus brachialer Action, wüsten Ballereien und tempogeladenen Rennmissionen funktioniert gut und die filmreife Inszenierung trägt stark zur tollen Bond-Atmosphäre bei. Lediglich die Handlung hätte etwas interessanter und vor allem übersichtlicher ausfallen dürfen, aber storytechnische Mängel gehören zu 007 wohl genauso dazu wie überzogene Action und leicht bekleidete Bond-Girls.

007: BLOOD STONE



Ca. € 50,-
5. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Bizarre Creations
Publisher: Activision
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: SecuRom 7, Disc muss zum Spielen im Laufwerk liegen. Das Spiel kann optional über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Imposante Effekte, wiedererkennbare Darsteller, aber teilweise unschöne Texturen.
Sound: Figuren wurden von den echten Darstellern (Daniel Craig, Judi Dench) bzw. deren originalen deutschen Synchronsprechern vertont. Die Sängerin Joss Stone spricht Nicole Hunter und singt den Titelsong – klasse!
Steuerung: Sehr gut mit Maus und Tastatur oder Gamepad steuerbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Spielmodi: Team Deathmatch, Objective, Last Man Standing. LAN/online spielbar.
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

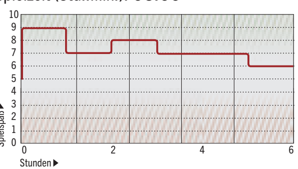
Minimum: Core 2 Duo/Athlon X2, Direct-X-9.0c-Grafikkarte mit 256 MB, 1 GB RAM (2 GB unter Vista/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Sie bringen zwar massenweise Gegner um die Ecke, aber das Geschehen bleibt wie aus den 007-Filmen gewohnt unblutig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Wir verwendeten für unseren Test die Steam-Version von **007: Blood Stone**. Diese lief während der gesamten Spielzeit fehlerfrei und ohne Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Inszenierung und Atmosphäre stehen den Filmen in nichts nach.
- ➕ Echte Darsteller als Synchronsprecher
- ➕ Viele verschiedene Schauplätze
- ➕ Spannende Autoverfolgungsjagden
- ➖ Spielerisch zu wenig Abwechslung
- ➖ Äußerst kurze Spielzeit
- ➖ Schwache Gegner-KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Christian Schlütter

Die Kreuzung aus Third-Person-Shooter und MMOG scheitert an den eigenen Ambitionen.



EXPLOSIV | In den PvP-Arenen geht es oft hektisch zu. Teamspieler kommen hier besser voran.

Global Agenda

Vor einem guten halben Jahr erschien **Global Agenda** über Steam. Jetzt bringt Iceberg Interactive das Online-Actionspiel mitsamt der Erweiterung **Sandstorm** auch als Box-Version nach Deutschland. Der Ansatz des Indie-Titels aus dem Entwicklerstudio Hirez ist ähnlich wie der des gescheiterten **Tabula Rasa**: Das Spiel kombiniert den typischen Spielverlauf eines Online-Rollenspiels mit dem actionreichen Gameplay eines Third-Person-Shooters.

Die dystopische Ausgangssituation: Die Menschheit hat im Jahr 2155 einen dritten Weltkrieg knapp überlebt, alte Strukturen, Länder und Ordnungen sind aber komplett untergegangen. Die Überlebenden werden von einer repressiven Macht namens Commonwealth unterdrückt. Nur einige Rebellengruppen kämpfen gegen den Mega-Staat. Natürlich sind Sie einer dieser tapferen Recken.

Zu Beginn wählen Sie eine der vier Klassen Robotics, Medic, Recon und Assault – jede natürlich mit eigenen Stärken und Schwächen. Im Laufe des Spiels schalten Sie bei jeder Klasse in drei Talentbäumen pro Stufenanstieg einen Skill frei. Meistens sind das aber nur passive Fähigkeiten, zum Beispiel ein Bonus auf Genauigkeit für Scharfschützengewehre. Verschiedene Angriffsarten werden hingegen durch Ihre Waffen festgelegt. Meistens haben Sie eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe im Gepäck, von denen Sie nach und nach immer bessere Modelle ansammeln. Drops werden automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt, mühsames Aufsammen entfällt also.

Allgemein setzt **Global Agenda** eher auf actionreiches Gameplay. Sie steuern Ihren Helden aus der Third-Person-Perspektive und zielen mit der Maus. Mit einer Kombination aus schnellem Abzugfinger und Agilität ringen Sie den Feind nieder. Trotzdem verbirgt sich hinter dem hektischen Gameplay ein Rollenspielkern. Gegner unterscheiden sich im Level, manchmal müssen Sie später in ein Gebiet zurückkehren, um Chancen zu haben. Apropos Gebiete: Die Umgebungen von **Global Agenda** sind recht karg gestaltet, die Texturen wenig überzeugend. Dafür erschafft Hirez hübsche Licht- und Waffeneffekte. Die Quests kommen über den Genrestandard nicht hinaus. Seine Stärken spielt **Global Agenda** eher bei rasanten PvP-Schlachten oder Fraktionskämpfen aus. ❑

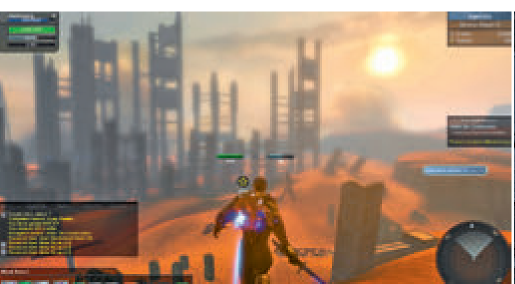
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

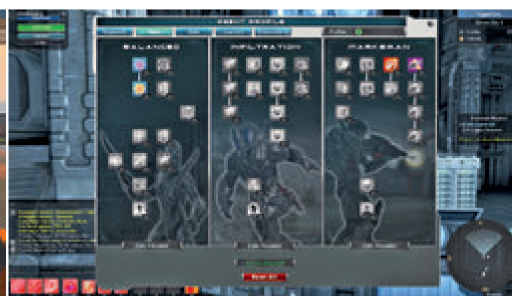


„Tolle Idee – aber weder Fisch noch Fleisch!"

Das Konzept von **Global Agenda** klang vielversprechend. Sollte Hirez gelingen, woran Richard Garriott mit **Tabula Rasa** und Flagship mit **Hellgate: London** gescheitert waren? Tätsächlich klappt die Verbindung von Action und Online-Rollenspiel erstaunlich gut. **Global Agenda** funktioniert als MMOG für zwischendurch. Leider gingen die Entwickler auf beiden Gebieten zu viele Kompromisse ein. Sowohl der Action- als auch der Rollenspielpart wirken verwässert. Zudem leistet sich das Spiel einige Schnitzer in puncto Bedienfreundlichkeit und Präsentation. Aber in den Spieler-gegen-Spieler-Arenen, von denen Hirez eine Menge mitliefert und die immer gut besucht sind, geht richtig die Post ab.



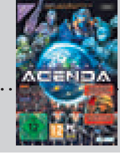
SUNSHINE | Die Umgebungen, gerade die der Sonderedition **Sandstorm**, sind zwar karg, dafür entschädigen aber tolle Lichteffekte.



PIMP ME | In drei Kategorien dürfen Sie für Ihren Recken bei einem Levelaufstieg neue Skills freischalten. Das Charaktersystem ist übersichtlich.

GLOBAL AGENDA

Ca. € 30,-
15. November 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Action
Entwickler: Hirez Games
Publisher: Iceberg Interactive
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Zunächst müssen Sie sich auf der offiziellen Website des Spiels registrieren. Die DVD-Version aktivieren Sie danach über Steam, das Ihnen einen Code auswirft, mit dem Sie Ihren Spielaccount zur Vollversion aufwerten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Karge Umgebungen, dafür aber hübsche Licht- und Waffeneffekte. Die Charaktermodelle wirken recht klobig.
Sound: Die Musik hält sich zum Glück im Hintergrund, Sprachausgabe gibt es nur in Zwischensequenzen.
Steuerung: Oft verwendete Befehle wie „Reden" oder „Benutzen" liegen auf unglücklichen Positionen der Tastatur. Manche Fenster muss man zudem mehrmals aufrufen.
Die eigentliche Shooter-Steuerung funktioniert aber gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

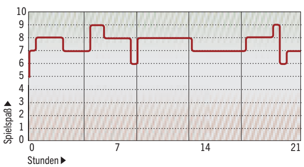
Minimum: 2,4 GHz Single-Core, 2 GB RAM, Geforce 8/Radeon HD3000
Empfehlenswert: 2 GHz Dual-Core, 3 GB RAM, Geforce 8/Radeon 7800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Explizite Gewaltdarstellung gibt es in **Global Agenda** nicht. Zudem wird das Geschehen durch die Comic-Grafik entschärft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.3.8
Spielzeit (Std.:Min.): 21:00



Während unseres Tests kam es zweimal zu einer planmäßigen Downtime und einmal zu einem Absturz.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cooles Dystopia-Setting
- ➕ Klar unterscheidbare Klassen
- ➕ Actionreiches Gameplay
- ➕ Solider Rollenspielkern
- ➕ Toller PvP-Teil
- ➖ Grobe Schnitzer in der Bedienbarkeit und der Präsentation
- ➖ Sowohl Action- als auch Rollenspielteil wirken heruntergestutzt
- ➖ Welt zu leblos gestaltet

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**


POPSTARS
Girls forever
SING!
DANCE!
MIT DEN ORIGINAL-SONGS VON MONROSE UND QUEENSBERRY!
Wii
POPSTARS
NINTENDO DS
POPSTARS
USK ab 0
3
7G//AMES
WERDE POPSTAR MIT DEM OFFIZIELLEN SPIEL ZUR STAFFEL
7G//AMES
NINTENDO DS.
Wii
© 2010 ProSieben, www.prosieben.de; Lizenz durch: MM MerchandisingMedia GmbH, www.merchandisingmedia.com
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Von: Christian Schlütter

Auch in der CSI-Abteilung Las Vegas hat wohl noch keiner etwas von Spielspaß gehört.



ALIEN? | TV-Charaktere wie Catherine wirken aufgrund der deformierten Modelle irgendwie gruselig.

CSI: Tödliche Verschwörung

Was in Vegas passierte, wäre mal lieber auch in Vegas geblieben. Wie schon die vorherigen Spielumsetzungen der erfolgreichen Fernsehserien der Crime Scene Investigation (CSI) ist **CSI: Tödliche Verschwörung** ein mittelmäßiges, oft langweiliges Adventure, mehr noch eine Aneinanderreihung von Minispielchen.

Als Neuling im CSI-Team der Flitterstadt Las Vegas durchleben Sie fünf Fälle, deren Geschichten und Auflösungen genauso hanebüchen sind wie die Episoden des TV-Pendants. Zumindest aber erlaubt sich **Tödliche Verschwörungen** einige Seitenhiebe, etwa wenn die Beamten im Umfeld einer Hotel-Dynastie ermitteln und es dort auch mit der verzogenen Tochter zu tun bekommen.

Neu ist dieses Mal, dass die fünf präsentierten Fälle, die Sie nach und nach freischalten, durch eine Hintergrundgeschichte zusammengehalten werden. Immer wieder taucht eine mexikanische Drogenbaronin auf, die anscheinend sogar einen Maulwurf in die Strafverfolgungsbehörden eingeschleust hat. Das gibt dem ganzen Spiel zwar einen kleinen roten Faden, besondere Spannung kommt dadurch aber nicht auf. Dafür ist die Präsentation schlichtweg zu dröge.

Zwar dürfen Sie den englischen Originalstimmen der Serien-Schauspieler lauschen, die grafische Präsentation sorgt aber dafür, dass das TV-Flair ganz schnell abhandenkommt. Texturen und Umgebungen sind detailarm, die Charaktere sehen teilweise aus wie grauenvolle Verunstaltungen ihrer realen Vorbilder. Als Trenner gibt es zwischen einzelnen Tatorten noch einen millisekundenlangen, grob verpixelten Ausschnitt aus dem TV-Vorspann. Ansonsten läuft das ganze Geschehen in der Engine samt säuseliger Fahrstuhlmusik ab.

Wer jetzt darauf hofft, dass Adventure-Spezialist Telltale Games wenigstens ein ordentliches Gameplay unter die Markensülze gerührt hat, wird enttäuscht. Die Aufgaben sind stets dieselben: Tatort untersuchen, Beweise analysieren, Zeugen befragen – vieles davon in Minigames. Die unklaren Hotspots und die umständlichen Menüs tragen dabei oft zur Verwirrung bei. ❑

MEINE MEINUNG |

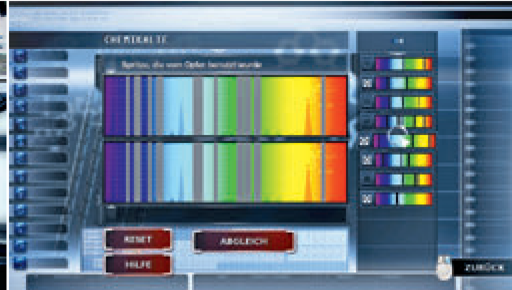
Christian Schlütter



„Hält nicht das Niveau der TV-Serien"

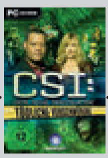
Jerry Bruckheimer scheint nicht viel von Computerspielen zu halten. Seltsam, wo er doch auch beim Kinofilm zu **Prince of Persia: Der Sand der Zeit** als Produzent fungierte. Die Spielumsetzungen seiner **CSI**-Serien jedenfalls wirken durchgängig hingeklatscht und erreichen nicht die Qualität des Fernsehformats. Zwar sind die Fälle knifflig und unterhaltsam, das ganze Drumherum aber macht einen billigen Eindruck, von der hässlichen Grafik über die teilweise nervige Steuerung und die anspruchslosen Minispiele bis hin zu der Tatsache, dass es keine deutsche Sprachausgabe gibt. Das kann man viel besser machen!

MORBIDER DIALOG | Ein wichtiges Teil im Krimi-Puzzle ist oft der Befund des Leichenbeschauers. Die Fälle sind knifflig und wendungsreich.



NICHT SCHWER | Die Minispiele sind größtenteils anspruchslos. Hier müssen wir Strichmuster übereinanderlegen, um Chemikalien zu identifizieren.

CSI: TÖDLICHE VERSCHWÖRUNG



Ca. € 30,-
28. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Texte
Kopierschutz: Das Spiel muss mit dem beiliegenden Code einmalig online aktiviert werden. Sie können es zudem mit Ihrem Facebook-Account verbinden, um mit freigeschalteten Prämien anzugeben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Charaktere sehen seltsam deformiert aus, die Texturen und Umgebungen sind detailarm.
Sound: Die englischen Originalsprecher sind passabel, die Musik nervt.
Steuerung: Einige Menüs sind unnötig kompliziert, manche Hotspots schlecht gewählt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

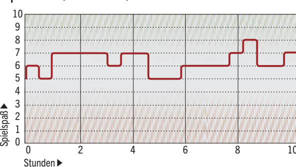
Minimum: 2,0 GHz Pentium 4/ Athlon XP 2000+, 512 MB RAM
Empfehlenswert: 3,0 GHz Pentium 4/ Athlon 64 3000+, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Direkte Gewaltanwendung bekommen Sie nie zu sehen. An den Tatorten und im Labor bekommen Sie es aber mit Blut, Waffen und Körpersekreten zu tun.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten die Verkaufsversion 1.00, verpackt wie beim Spielehändler. Abstürze oder grobe Bugs traten während des Tests nicht auf.

PRO UND CONTRA

- + Durchgängige Hintergrundstory
- + Originalstimmen der Serien-Schauspieler
- + Knifflige Fälle
- − Wenig Spannung
- − Schreckliche Grafik, deformiert wirkende Charaktere
- − Langweilige Hintergrundmusik
- − Teils unnötig komplizierte Menüs
- − Scrollen durch Tatorte zu langsam
- − Einige Hotspots nicht eindeutig
- − Keine deutsche Sprachausgabe
- − Einige Engpässe im Rätseldesign
- − Anspruchslose Mini-Games

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **63**



Von: Christian Schlütter

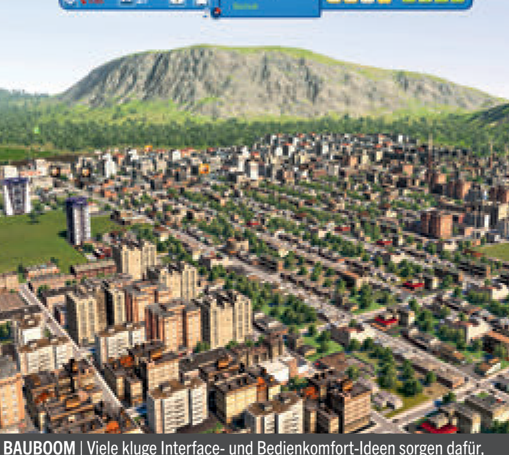
Die 2011er-Version entsorgt den Online-Part, läuft dafür aber runder.



BERLIN, BERLIN | Sehenswürdigkeiten wie das Brandenburger Tor sind gut umgesetzt.



RUDIMENTÄR | Der Globus ist aus dem Vorgängerspiel übrig geblieben und zeigt jetzt nur noch Ihre ganz eigene Spielwelt mit Bauplätzen an.



BAUBOOM | Viele kluge Interface- und Bedienkomfort-Ideen sorgen dafür, dass die Städte nicht immer gleich, sondern individuell gewachsen aussehen.

Cities XL 2011

Im letzten Jahr scheiterte das hochambitionierte Städtebauprojekt **Cities XL** auf grandiose Weise. Eigentlich sollten Spieler monatlich Geld bezahlen, um auf einem sich dynamisch entwickelnden Globus-Server gegenseitig Ressourcen hin- und herzuschicken und Blaupausen für neue Gebäude auszutauschen. Allerdings war der Online-Modus so rudimentär und die Bugs im Spiel so schwerwiegend, dass bald schon sowohl die Server als auch das Entwicklerstudio Monte Cristo dicht machten. Nun hat Focus Home Interactive aus **Cities XL** in der 2011er-Version ein Offline-Aufbaustrategiespiel gemacht. Damit geht vieles von der Faszination des Ursprungsproduktes verloren. Aber zumindest funktioniert der eigentliche Aufbau-Kern nun einigermaßen.

Dieses Grundgerüst ist gleich geblieben: Zunächst wählen Sie auf einem virtuellen Globus einen Standort für Ihre neue Stadt. Die Erdkugel ist nun keine Veranschaulichung eines Servers mehr, sondern Ihre ganz eigene Spielwelt. Also können Sie auch keinen Handel mehr mit anderen Spielen treiben, sondern nur noch zwischen Ihren selbst erstellten Städten.

Nach und nach errichten Sie in Ihrer Stadt Straßen, Wohnblocks, Büro- und Industrieviertel. Bald schon verlangen Ihre Bürger nach Schulen, Feuerwehren oder Freizeitstätten. Fast alle Gebäude und Areale gibt es in mehreren Ausbaustufen, insgesamt haben es 700 Gebäudemodelle ins Spiel geschafft, die Sie nach und nach freispielen. Dazu gehören auch Sehenswürdigkeiten wie das Brandenburger Tor oder der Eiffelturm. Für einige davon müssen Sie zunächst Blaupausen freispielen und eine Baustelle errichten. Mit Ressourcen aus weiteren selbst erstellten Städten lassen sich die Großbauten dann realisieren.

Die Grafik des Spiels ist nach wie vor beeindruckend, der Hardwarehunger auch. Focus hat zudem lang vermisste Features wie ein Nahverkehrssystem eingebaut und **Cities XL 2011** so zu einem passablen Aufbaustrategiespiel gemacht – zu mehr aber auch nicht. ❑

MEINE MEINUNG |

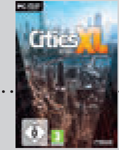
Christian Schlütter



„Ein passables Aufbaustrategiespiel“

Ich war sehr enttäuscht von **Cities XL**. Natürlich konnte man sich schon im Vorfeld denken, dass ein Bezahlsystem für solch ein Spiel schwierig werden würde, aber die angekündigten Features klangen interessant. Leider kam dieses ambitionierte System kaum im fertigen Spiel an und der eigentliche Spielkern wirkte fehlerhaft und wenig spaßig. Focus hat nicht den Fehler gemacht, das Projekt genau so noch einmal anzugehen. Stattdessen liefert das Studio ein mittelmäßiges, aber zumindest funktionierendes Aufbaustrategiespiel mit toller Grafik und vielen coolen Interface-Ideen. Aber leider auch nicht mehr.

CITIES XL 2011



Ca. € 40,-
5. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Focus Home Interactive
Publisher: dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel müssen Sie zunächst einmalig mit dem mitgelieferten Code online aktivieren. Dann können Sie komplett offline spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wie schon im Vorgänger tolle Weitsicht und gute Gebäude- und Charaktermodelle.
Sound: Die nervige Musik werden Sie schon bald abstellen. Ab und an kommt es auch noch zu den Soundloops aus dem Vorgänger.
Steuerung: Kluges, direktes Bau-Interface, das für viel Stadtvariation sorgt. Wenige Mausklicks genügen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

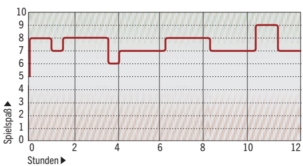
Minimum: Intel Core 2 Duo 2,5 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800
Empfehlenswert: Dual-Core-Prozessor 3,0 Ghz, 2 GB RAM, Geforce 8800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Komplett jugendfreier Aufbau-Spaß

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Wir testeten die Verkaufsversion frisch aus dem Laden. Bei unserem Test kam es zu einigen kleinen Bugs und einem Absturz. Ansonsten lief **Cities XL 2011** einwandfrei und reibungsloser als der Vorgänger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Funktionierender Aufbau-Kern
- ➕ Schöne Grafik, tolle Weitsicht und gute Gebäudemodelle
- ➕ Viele kluge Interface-Ideen
- ➕ Dynamisches Bausystem für extrem variable Stadtbilder
- ➕ Passables Handelssystem, mit dem man einen ganzen Planeten vernetzen kann
- ➕ Viele verschiedene Gebäude
- ➕ Motivierendes Errungenschaften-System
- ➖ Immer noch viele Leerlaufphasen
- ➖ Nervige Musik, Soundfehler
- ➖ Spielsystem wirkt seines Online-Faktors beraubt
- ➖ Einige Menüs zu unübersichtlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Sascha Lohmüller

Tom Clancy's Flieger-Action geht in die zweite Runde – wir sind mit an Bord.



KÄMPFE | Dogfights im Assistance-OFF-Modus gehören wieder zu den packendsten Momenten des Spiels.

HINTERHER | In der Verfolgerperspektive lassen sich Bodenziele leicht bekämpfen, gegen feindliche Flieger wird's schwer.

Tom Clancy's Hawx 2

Als der erste Teil der **Hawx**-Reihe von Tom Clancy vor rund zwei Jahren erschien, waren Flugzeugspiele eigentlich schon längere Zeit tot, zumindest für den Massenmarkt. Mit seinem actionlastigen Ansatz hauchte der Ubisoft-Titel dem Genre jedoch neues Leben ein. Dabei waren die Meinungen der Spielerschar und der Kritiker geteilt. Die einen empfanden das Spiel als zu arcadig, die anderen hatten an den Dogfights einen Heidenspaß. Jetzt, rund zwei Monate nach der Konsolen-Version, erscheint der Nachfolger **Hawx 2** für den PC. Und so viel sei vorweggenommen: Sowohl Kritiker als auch Anhänger des ersten Teils werden sich bestätigt fühlen.

Obwohl Hawx 2 viele Dinge genauso wie sein Vorgänger löst, gibt es den einen oder anderen Unterschied, beispielsweise bei der Story. Die war im ersten Teil furchtbar patriotisch und mit Klischees überladen, aber dennoch unterhaltsam. In **Hawx 2** hingegen plätschert sie belanglos vor sich hin und verwirrt mit etlichen Orts- und Charakterwechseln. Im Grunde reicht es, die Missionsbeschreibungen zu lesen und die Zwischensequenzen zu überspringen.

Auch was das Missionsdesign anbelangt, hat sich etwas getan. Meist steuern Sie wie schon im Vorgänger Ihren Flieger durch die einzelnen Aufträge und entledigen sich aller Feinde. Zur Wahl stehen dabei zwei Steuerungsarten. Entweder lenken Sie Ihren Jet aus der Verfolger-, Ego- oder Cockpitperspektive durch die Lüfte oder Sie schalten zum sogenannten Assistance-OFF-Modus um. Letzteren empfehlen wir für Kämpfe gegen andere Flieger, da Sie so viel engere Kurven und gewagtere Manöver fliegen können und nicht so schnell als Kanonenfutter enden. Bei Angriffen gegen Bodenziele hingegen bewährt sich der Standard-Modus.

Aufgepeppt werden die Flugmissionen durch Start- und Landeanflüge sowie Auftankmanöver. Das hat zwar den spielerischen Nutzen, dass Ihr Jet aufgetankt beziehungsweise repariert wird, anspruchsvoll umgesetzt ist das Ganze jedoch nicht.

Dasselbe gilt für die ebenfalls neuen Missionstypen: Mal steuern Sie Spionage-Satelliten oder geben einem Einsatzteam Feuerschutz. Das sorgt zwar für ein wenig Abwechslung, ist spielerisch aber auf **Moorhuhn**-Niveau – hier wäre sicherlich mehr möglich gewesen.

Für Mehrspieler-Freunde bietet **Hawx 2** einen tollen Koop-Modus, einzeln anwählbare (und modifizierbare) Aufträge sowie ein Team-Deathmatch für bis zu acht Spieler. Letzteres war mit unserer Version allerdings noch nicht spielbar. ❑

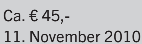
MEINE MEINUNG |
Sascha Lohmüller

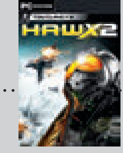


„Ein verbessertes **Hawx 1.** Ohne Story."

Den ersten Teil habe ich trotz aller Unkenrufe gern gespielt. Nicht zuletzt wegen der zwar schrecklich patriotischen, aber unterhaltsamen Story. Beim Nachfolger ließ man eine solche seltsamerweise weg, die Missionen wirken eher wie voneinander unabhängige Einzelaufträge. Das lässt sich jedoch verkraften, denn die Massenschlachten gegen feindliche Flugzeuge, Schiffe und Panzer sind in **Hawx 2** noch eine Spur größer und actionreicher geraten. Die Neuerungen wie das Auftanken und die Landeanflüge fügen sich ebenfalls gut ein, sind spielerisch allerdings anspruchslos. Kurz: **Hawx 2** ist ein verbessertes **Hawx 1** mit mehr Action und Abwechslung zulasten der Story.

TOM CLANCY'S HAWX 2





Ca. € 45,-
11. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Rumänien
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Es wird ein Ubisoft-Konto benötigt, zudem müssen Sie dauerhaft online sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Texturen und Effekte
Sound: Gute Soundeffekte, unaufdringliche Musik
Steuerung: Passable Maus- und Tastatur-Steuerung, wir empfehlen dennoch den Griff zum Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus, Einzelszenarios und Team-Deathmatch
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

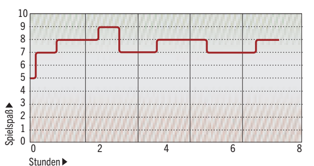
Minimum: P4 3,0 GHz/Athlon 64 3000+, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 8800 GT
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/ Phenom II X4 965 BE, 2 GB RAM (4 GB Vista/7), Radeon HD 5830/ Geforce GTX 460

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Blut fließt zwar keines, dennoch dreht sich in **Hawx 2** alles um den virtuellen Krieg. Dementsprechend schießen Sie die meiste Zeit auf bemannte Flugzeuge und andere Vehikel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 07:10



Mit unserer Test-Version traten keinerlei Probleme, Bugs oder Abstürze auf. Lediglich der Online-Modus war noch nicht verfügbar.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spektakuläre Dogfights
- ➕ Eingängige Steuerung
- ➕ Clevere KI sowohl der Gegner als auch der Verbündeten
- ➕ Neue Features (Auftanken etc.) sowie neue Missionstypen …
- ➖ … die jedoch kaum spielerischen Anspruch mit sich bringen
- ➖ Völlig konfuse, belanglose Hintergrundgeschichte
- ➖ Teils stark schwankender, unfairer Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Marc Brehme

Ein neues Mystery-Adventure von Jane Jensen. Kann sie an das kultige Gabriel Knight 3 anknüpfen?


ERWISCHT | Helena ertappt Sam (re.) beim heimlichen Durchwühlen ihrer Studentenbude. Oben das Inventar.


BILDLICH | Die stylischen Zwischensequenzen bestehen aus grobkörnigen, aneinandergereihten Zeichnungen.


BEDÜRFTIG | Dr. Styles braucht die Fotobox rechts auf dem Schreibtisch, um alte Erinnerungen zu wecken.

Gray Matter

Das Adventure ist seit sieben Jahren in Entwicklung, wurde mehrfach verschoben und sorgte bei vielen Rätselfreunden, die sich etwa noch an die **Gabriel Knight**-Reihe erinnern für hohe Erwartungen. Ganz kann **Gray Matter** diese allerdings nicht erfüllen.

Im Intro des klassischen Adventures düst Studentin und Straßenkünstlerin Samantha „Sam" Everett mit ihrem Motorrad durch den Regen. Die Kiste macht Zicken, der Sturm dreht ein Straßenschild um und Sam erreicht das Anwesen von Professor Dr. David Styles. Da passt es Sam gut in den Kram, dass der Neurobiologe gerade eine neue Assistentin erwartet. Sam gibt sich frech als eben diese aus und ergaunert sich so vorläufig Kost und Logis. Nun kann das klassische Point&Click-Abenteuer beginnen … Denkste!

Die Geduld des Spielers wird gerade zu Beginn durch ein aufgezwungenes Tutorial und einen sehr zähen Beginn auf eine harte Probe gestellt. Warum etwa kann Sam die Nachricht für die neue Assistentin nicht nehmen und lesen, bevor sie nicht mit der Haushälterin gesprochen hat, die ihr dann genau das aufträgt? Das ist nur ein Beispiel für gelegentliche Logiklücken im ansonsten gut ausbalancierten und auch recht abwechslungsreichen Rätseldesign.

Im Spiel wechseln Sie zwischen Sam und Dr. David Styles. Mit diesen beiden Figuren absolvieren Sie jeweils ein komplettes der acht Spielkapitel. Dabei untersuchen Sie mysteriöse Vorkommnisse an der Oxford Universität, die sich während der Experimente von Styles ereignen.

Neben dem genretypischen Einsammeln, Kombinieren und Anwenden von Gegenständen ist Zauberei ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Eine gelungene Abwechslung, die sehr gut ins Setting des Spiels passt. Allerdings gerät die Ausführung der Tricks teils etwas nervig, da Sie den Ablauf Stück für Stück in einer Art Editor fehlerfrei vorgeben müssen. Das Zauberstück wird dann automatisch ausgeführt. Alles in allem ist die Atmosphäre von **Gray Matter** aber sehr packend, Story und Charaktere überzeugen. ❏

MEINE MEINUNG |

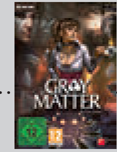
Marc Brehme



„Spannender Mystery-Thriller mit Schwächen."

Bei einem Speed-Dating würde **Gray Matter** wohl keinen Verehrer abbekommen, denn aufgrund des zähen Einstiegs wäre Liebe auf den ersten Blick unwahrscheinlich. Danach aber kommt die Geschichte richtig in Fahrt und das Spielt trumpft mit spannender Story, toller Grafik, Sprechern und ebensolcher Soundkulisse auf. Leider bleiben die Entwickler eine optionale Hilfefunktion schuldig. So kommt es durchaus vor, dass Sie wegen Storylücken nicht genau wissen, was zu tun ist und etwas planlos umherstiefeln. Wer statt Action wie etwa in **Lost Horizon** dichte Atmosphäre und eine spannende Geschichte sucht, sollte zugreifen.

GRAY MATTER



Ca. € 45,-
12. November 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Wizarbox
Publisher: Dtp entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Die DVD muss zum Spielen eingelegt sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke und stimmige Hintergründe mit Echtzeitschatten und -spiegelungen. Leichte Schwächen bei den Charakteranimationen
Sound: Passende, düster-melancholische – meist klassische – Musik und Soundeffekte. Gelungene deutsche Sprachausgabe mit meist sehr passenden Stimmen
Steuerung: Klassische Point&Click-Maussteuerung. Etwas gewöhnungsbedürftiges Inventar am oberen Bildschirmrand. Praktische Schnellreisefunktion per Karte

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

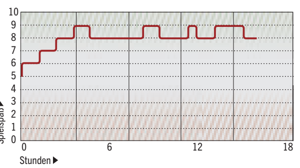
Minimum: CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM (1 GB für Vista/7) Windows XP/Vista/7, Grafikkarte mit Shader 2.0 und 128 MB, 6,5 GB Festplattenplatz
Empfehlenswert: Doppelkern-CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB für Vista/7) Windows XP/Vista/7, Grafikkarte mit Shader 3.0 und 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Mystisches Szenario mit einigen Gänsehautszenen. Darstellung übersinnlicher Erscheinungen wie Geister. Es kommen zwar Charaktere zu Tode, aber nicht durch Aktionen des Spielers.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Gold-Master
Spielzeit (Std.:Min.): 15:20



Der Test verlief reibungslos. Es traten keinerlei Abstürze oder technische Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Atmosphäre
- ➕ Abwechslungsreiche Schauplätze und Rätsel
- ➕ Spannende Story
- ➕ Zauberei als Spielelement …
- ➖ … aber teils nervig durchzuführen
- ➖ Kleinere Story- und Logiklücken
- ➖ Keine Hilfefunktion außer Hotspots
- ➖ Zäher Einstieg

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**


CASEKING.de
präsentiert:




ZOWIE Pro Gaming Mouse
EC1 - black
nur 59,90


MX Technology Pen Drive
FX USB 3.0 - 16GB
nur 47,90


Xigmatek Midi-Tower
Pantheon
Zukunftssicher dank USB-3.0-Anschluss im I/O-Panel
Silent- oder Performance-Betrieb: integrierte Lüftersteuerung
SATA-Hot-Swap für Festplatten-tausch im laufenden Betrieb
Radiator-Fach im Deckel für leichte Installation einer Wasserkühlung
nur 79,90


BitFenix Midi-Tower
Survivor - black
nur 99,90

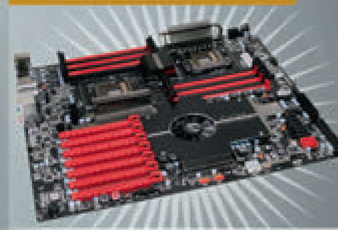

NZXT Touch-Screen Fan-Controller
Sentry LXE
nur 59,90




Mionix Gaming Mouse
NAOS 3200
nur 44,90


Impactics passives Mini-ITX Case
C3LH-B - black
nur 99,90


Palit GeForce Grafikkarte
GTX 470 1280MB
nur 219,90


EVGA Dual Sockel 1366 Mainboard
5520 Classified SR-2
nur 549,90


FOXCONN Netbox Atom D525
NT525 - black
nur 149,90


EVGA GeForce with EK-FC460 GTX
GTX 460 Watercooled
nur 329,90


beyerdynamic Headset
MMX 2
nur 69,90

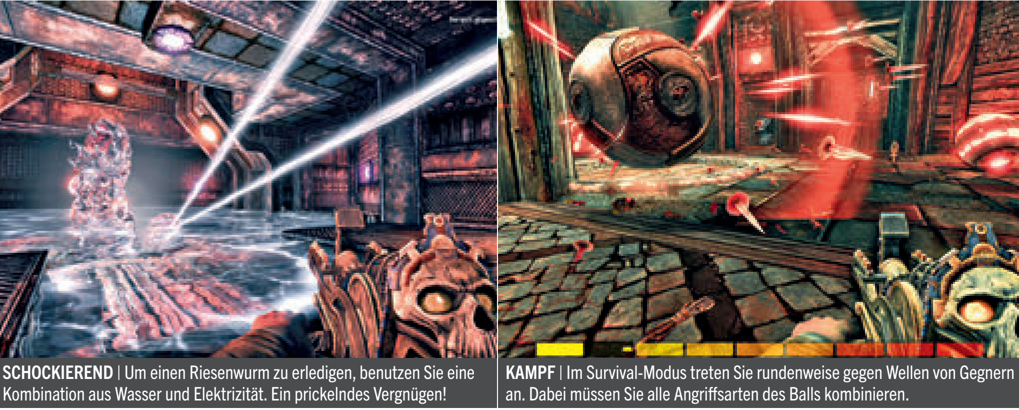

TTeSports Gaming Keyboard
Challenger Pro
nur 59,90

Von: Christian Schlütter

Aus der ehemaligen UT-3-Mod wird ein erstaunlich spaßiges Puzzlespiel.



DICKE BROCKEN | Gegner wie diese müssen Sie überlisten, ein direkter Ball-Angriff wirkt nicht.



SCHOCKIEREND | Um einen Riesenwurm zu erledigen, benutzen Sie eine Kombination aus Wasser und Elektrizität. Ein prickelndes Vergnügen!

KAMPF | Im Survival-Modus treten Sie rundenweise gegen Wellen von Gegnern an. Dabei müssen Sie alle Angriffsarten des Balls kombinieren.

The Ball

Der Ball ist rund und das Spiel dauert sieben Stunden. Das klingt ungewohnt, ist im Falle von **The Ball** aber richtig und zugleich bemerkenswert. Denn aus der episodenartigen Modifikation für **Unreal Tournament 3** ist ein erwachsenes, unterhaltsames Puzzlespiel geworden.

Das junge Studio Teotl versetzt Sie mit **The Ball** in ein ungewöhnliches Setting. Als Archäologe erkunden Sie ein unterirdisches Ruinen-Labyrinth. Schon zu Beginn finden Sie eine Waffe, mit der Sie einen riesigen, metallenen Ball anziehen oder wegstoßen können. Allein mit dieser Spielmechanik bestreiten Sie alle Levels. Sie dirigieren das runde Ding über spezielle Platten, um Tore zu öffnen, beschweren damit Aufzüge oder lösen damit Schalterrätsel. Die Aufgaben sind dabei nie großartig fordernd, bieten aber immer einen kleinen Kniff oder eine Überraschung. So bleibt das Spielgeschehen interessant.

Im Laufe der Story erfahren Sie, dass die Ball-Technologie von Alien-Göttern zu den Menschen gebracht wurde. Die undankbaren Erdenbürger mopsten den Außerirdischen allerdings alles, weshalb diese ziemlich wütend sind. Deshalb hetzen Ihnen die Götter immer wieder Feinde wie Skelettmumien und Riesenkäfer auf den Hals. Berühren Sie die Angreifer mit dem aktivierten Ball, zerplatzen sie einfach. Bei den ab und an auftauchenden Boss-Gegnern funktioniert das aber nicht. Für diese großen Brocken wie einen Riesenaffen oder eine Art Sandwurm müssen Sie den Ball zum Beispiel elektrisch aufladen oder in Brand setzen.

Technisch ist The Ball eine runde Sache. Die Grafik lehnt sich natürlich stark an die **Unreal**-Serie an. Die Entwickler nutzen die Engine aber, um das Setting wunderbar stimmig rüberzubringen, und sorgen mit riesigen Hallen und beeindruckenden Wasserfällen immer wieder für Aha-Momente. Die Ohren freuen sich gleichzeitig über sphärische Musik und unaufdringliche Soundeffekte. Nicht einmal über Programmfehler kann der geneigte Kritiker meckern. **The Ball** ist sauber programmiert, Bugs oder Ungereimtheiten traten im Test nicht auf.

Wer mit der siebenstündigen Kampagne durch ist, testet sein Können noch in vier Survival-Arenen. Ein Multiplayer-Modus fehlt leider gänzlich. ❑

MEINE MEINUNG |

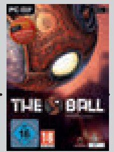
Christian Schlütter



„Kluges und kurzweiliges Puzzlespiel"

The Ball bietet ein unverbrauchtes Setting und eine einnehmende Atmosphäre. Die grundlegende Spielmechanik wurde zudem so gut in die einzelnen Levels eingeflochten, dass sowohl der Kampf als auch das Lösen von Rätseln locker von der Hand gehen und niemals aufgesetzt wirken. Bald schon führen Sie die Kugel mit sich durch die Areale wie den Companion Cube in **Portal**. Wäre Valves **Portal**-Gehirntraining nicht gewesen, vielleicht wäre der Offenbarungsfaktor von **The Ball** noch größer. Aber auch so ist dieses Spiel spannend, unterhaltsam und intelligent.

THE BALL



Ca. € 18,- (Steam)
26. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Denkspiel
Entwickler: Teotl Studios
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **The Ball** ist über Steam erhältlich. Diese Version benötigt die Aktivierung bei Valves Online-Service. Deep Silver bringt zudem eine Box-Version mit DVD-Abfrage in den Handel.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche Unreal-Engine-3-Grafik mit einigen Aha-Effekten
Sound: Unspektakuläre, sphärische Musik, passable Soundeffekte
Steuerung: Leicht zu erlernende Ball-Steuerung ohne Schnickschnack

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

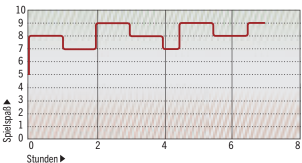
Minimum: 2,0-GHz-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 6800, 1,5 GB HDD
Empfehlenswert: Dualcore-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 8800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die skelettartigen Mumien zerplatzen in Blutfontänen. Ansonsten gibt es keine Gewaltdarstellung. **The Ball** setzt eher auf Kopfarbeit.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Wir testeten die Review-Version 1.0, die uns vom amerikanischen Publisher Tripwire Interactive direkt zur Verfügung gestellt wurde. Bugs oder Abstürze traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kluge Puzzle-Mechanik, die gegen Ende noch mit Überraschungen aufwartet
- ➕ Unverbrauchtes Setting
- ➕ Gut designte Levels
- ➕ Beeindruckende Umgebungen
- ➕ Coole Gegner
- ➕ Feine Grafik mit vielen Aha-Momenten
- ➕ Passende Musikuntermalung
- ➕ Fordernder Survival-Modus
- ➖ Einige Szenen sind zu lang geraten.
- ➖ Manchmal wird es in den großen Arealen zu unübersichtlich.
- ➖ Das Ende lässt Sie relativ unbefriedigt zurück.
- ➖ Es gibt keinen Mehrspieler-Modus.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

Two Worlds 2

Das Rollenspiel von Topware erweist sich in nahezu allen Disziplinen seinem Vorgänger überlegen und sorgt in der Redaktion für hitzige Diskussionen: In den Einkaufsführer damit oder nicht?

Die Pro-Argumente
Das Rollenspiel bietet eine große, abwechslungsreiche Spielwelt vollgestopft mit Quests. Besonders das Magiesystem, in dem Sie Zauber frei Schnauze kombinieren, sticht positiv hervor. Grafisch geht **Two Worlds 2** absolut in Ordnung, auch die Vertonung und die kurzen Ladezeiten gefallen.

Die Kontra-Argumente
Besonders das Balancing ist in dem Rollenspiel noch nicht optimal, auch das unübersichtliche Inventar kostet Nerven. Kleinere Bugs fielen ebenfalls auf, größere Baustellen gibt es aber nicht.

Das Ergebnis
Two Worlds 2 bescherte uns die bisher knappste Neuzugangs-Entscheidung: Vier Redakteure stimmten für die Aufnahme des Rollenspiels, vier dagegen, entsprechend hitzige Diskussionen folgten. Im Zweifel für den Antragsteller, entschieden wir. Somit wird **Two Worlds 2** mit freundlichem Applaus (und neidischen Blicken von **Risen** und **Arcania**) in die Liste der empfehlenswerten Rollenspiele aufgenommen. *(rh)* ❑



GLAUBHAFT | Wenn Sie in der Welt von **Two Worlds 2** unterwegs sind, gibt es vieles zu entdecken. Super: Umstehende reagieren auf Ihre Taten. Zudem ist die Welt riesig.



EINE FRAGE DES BALANCINGS | Krieger sind am Anfang zu stark, gegen Ende zu schwach. Magier dagegen hauen selbst Endbosse mit einem einzigen Zauberspruch um. Nachbesserung, bitte.

ABGELEHNT

Call of Duty: Black Ops

Nach dem Drama um Infinity Ward versucht sich nun erneut Treyarch an der gigantischen Aufgabe, ein dem Vorgänger ebenbürtiges Spiel abzuliefern. Ob das klappt?

Die Pro-Argumente
Treyarch hat sich mit der Inszenierung von **Black Ops** selbst übertroffen. Der Shooter kommt mit einem Bombast daher, wie man ihn aus Hollywood-Actionkrachern gewohnt ist. Auch die sonst so penetrante Patriotismus-Keule der **CoD**-Reihe bleibt diesmal angenehm zurückhaltend. Noch dazu punktet das Spiel mit Abwechslung, lässt Sie zwar viel ballern, aber auch schleichen, Boot fahren, Heli fliegen und vieles mehr. Klasse!

Die Kontra-Argumente
Wie aus der Serie nicht anders gewohnt, ist die Intelligenz Ihrer Pixelfeinde nahezu nicht vorhanden. Auch die Grafik, im Grunde durchaus solide, könnte noch besser sein. Dass **Black Ops** spielerisch plump ist, gehört wohl ebenso zum Markenzeichen der Reihe. Den Mehrspielermodus, der derzeit mit massiven Problemen zu kämpfen hat, haben wir für diese Wahl übrigens vorerst nicht berücksichtigt.

Das Ergebnis
Viermal Nein hieß es am Ende der Abstimmung, zweimal Ja, zwei Redakteure enthielten sich. Somit bleibt **Call of Duty: Modern Warfare 2** der einzige Vertreter der Reihe, der in dieser Liste zu finden ist. *(rh)* ❑

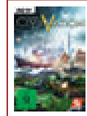


KINO | Die Story rund um Soldat Mason wird in eindringlichen, atmosphärischen Bildern erzählt.

LASS´ KRACHEN | Action satt, das erwartet Sie in **Black Ops**. Geballert wird eigentlich immer.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



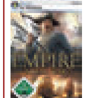
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88



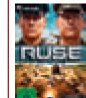
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



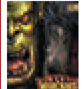
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trick-reichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



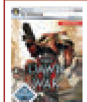
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt's einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

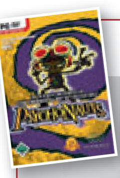
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem klei-nen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Felix empfiehlt



Psychonauts
Getestet in Ausgabe: 11/05
Tim Schafers (**Brütal Legend**) Hüpf-Abenteuer rund um schrille Gedanken-krieger genießt fast schon Kultstatus: eine starke Story, tolle Charaktere und wunderbar abwechslungsreiche Level machen es für mich zum Meisterwerk.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	87

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



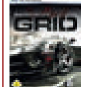
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** ar-cadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



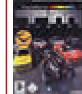
Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrpark, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfang-reiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

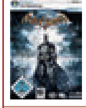
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlun-gen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

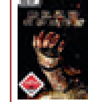
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbar-keit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



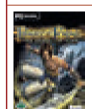
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



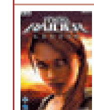
Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreografierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88

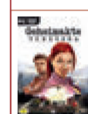


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Balle-reien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

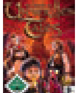
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



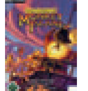
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsen-tiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

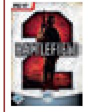
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine mo-derne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

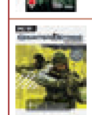
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:-	91

Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

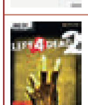
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



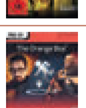
Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



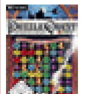
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen“. Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

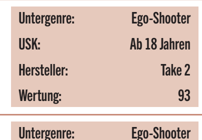
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

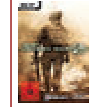
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

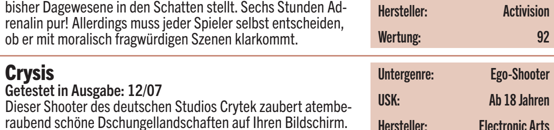


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

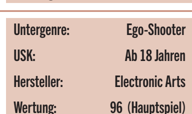


Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

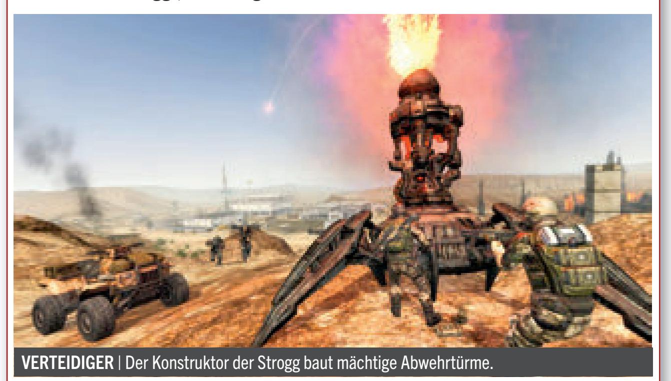
Robert empfiehlt



Enemy Territory: Quake Wars
Getestet in Ausgabe: 12/2007

Diese Art Shooter ist in Zeiten von rasanten **Call of Duty**-Gefechten leider selten geworden: **Enemy Territory: Quake Wars** ist kein Titel für Zwischendurch. Stattdessen braucht es (ein wenig) Einarbeitungszeit, um das komplexe Teamspiel zu meistern. Fünf Klassen gibt es auf jeder Seite (Menschen oder Strogg), alle tragen mit ihren Fähigkeiten entscheidend zum Sieg bei. Für fleißiges An-den-Plan-halten hagelt es Erfahrungspunkte, die Sie für die Dauer der Kampagne in nützliche Sonderfertigkeiten stecken. Die Kompromisslosigkeit, mit der die Entwickler den Teamgedanken durch das Spiel ziehen, findet man in heutigen Shootern nur noch selten. Ein Lichtblick könnte **Brink** werden - ebenfalls von Splash Damage.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	85



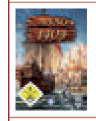
VERTEIDIGER | Der Konstruktor der Strogg baut mächtige Abwehrtürme.



ARMADA | Auch ein Fuhrpark an Fahr- und Flugzeugen darf im Spiel nicht fehlen.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

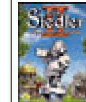


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91

Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

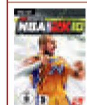
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fussball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



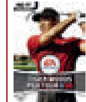
NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

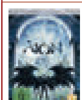


Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

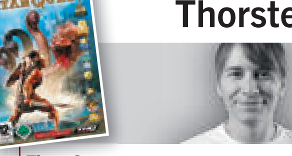
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Thorsten empfiehlt



Titan Quest
Getestet in Ausgabe: 08/2006

Wer ein prächtiges Action-Rollenspiel sucht und nicht auf **Diablo 3** warten will, der sollte sich **Titan Quest** zulegen. Das Sandalen-Abenteuer punktet mit seinem mythischen Antike-Szenario und ist grafisch auch heute noch mehr als ansehnlich. Genretypisch setzt die Monster-Klopferei zudem auf den bewährten „Ein Stufenaufstieg noch"-Suchtfaktor. Eine ganze Tunika voller Gegenstände und einzigartiger Waffen sowie die komfortable Steuerung runden das Hack&Slay-Vergnügen ab. Unser Tipp: Besorgen Sie sich zudem gleich noch das Add-on **Immortal Throne.** Dieses bietet nicht nur neue, spannende Schauplätze, sondern verbessert auch das Hauptspiel!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	85



PARADEBEISPIEL | **Titan Quest** zählt zu den besten **Diablo**-Nachahmern, noch heute.

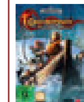
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



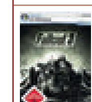
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



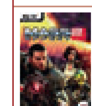
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



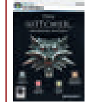
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

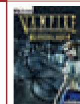
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87

NEUZUGANG



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Das kann ein Patch aber jederzeit beheben.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Topware
Wertung:	88



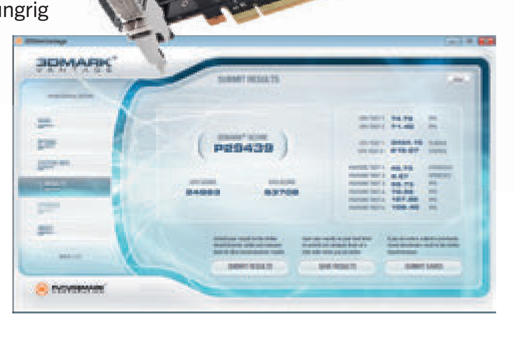
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

GEFORCE GTX 580

NVIDIAS NEUER TOP-GRAFIKCHIP IM TEST

Kurz nach dem Start der neuen Radeon-Karten HD 6850 und HD 6870 von AMD (Test auf den nächsten Seiten) legt Konkurrent Nvidia nach: Der neue Grafikchip Geforce GTX 580 löst den GTX 480 als bisher schnellstes Nvidia-Modell ab und ist dabei sogar weniger stromhungrig und leiser zu kühlen. Dafür verwendet Nvidia den neuen GF110-Chip mit 512 Shader- und 64 Textureinheiten sowie 772/1544/2.004 MHz (Chip/Shader/RAM). Bei der GTX 480 sind es 480 beziehungsweise 60 Einheiten und 700/1.401/1.848 MHz.



Bei unseren Spiele-Benchmarks (siehe Tabelle unten) liegt die GTX-580-Karte durchschnittlich elf Prozent vor der GTX 480. Als CPU haben wir einen auf 4 GHz übertakteten Core i7-860 verwendet. Die ebenfalls neue Radeon HD 6870 kann nicht mit Nvidias neuem Flaggschiff mithalten, kostet aber nur 200 Euro, während eine Geforce GTX 580 bei etwa 450 Euro liegt. Noch im November soll AMDs neue High-End-Serie HD 6900 gegen die GTX 580 antreten.

Info: www.nvidia.de

Grafikkarten (sortiert nach Leistung), Werte in Fps	Mittelwert aus den fünf Spielen: Auflösung: 1.680 x 1.050	Auflösung: 1.920 x 1.200	Bad Company 2 (Direct X 11): 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	Call of Duty: Modern Warfare 2: 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	Crysis Warhead (DX10, 64 Bit): 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF	GTA 4: 1.680 x 1.050, kein AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, kein AA/16:1 AF	Starcraft 2: 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x AA/16:1 AF
Geforce GTX 580 (1,5 GiByte)	70	61	91	73	130	112	37	29	48	45	45	44
Geforce GTX 480 (1,5 GiByte)	63	55	77	63	117	101	31	25	45	43	45	43
Geforce GTX 470 (1,28 GiByte)	52	44	62	49	99	85	25	20	35	33	41	35
Radeon HD 6870 (1 GiByte)	48	42	53	42	94	82	27	23	33	31	35	30
Radeon HD 5850 (1 GiByte)	47	41	53	44	94	83	26	22	29	27	34	29
Geforce GTX 460 (1 GiByte)	44	37	51	40	86	73	22	17	26	23	36	31
Geforce GTX 465 (1 GiByte)	43	36	48	39	83	70	20	16	29	27	34	27
Radeon HD 6850 (1 GiByte)	42	36	46	37	83	71	23	18	28	26	32	26
Radeon HD 4850 (0,5 GiByte)	23	17	Kein DX11	Kein DX11	56	48	12	8	13	6	13	8



PCGH-HEADSET

HEADSET FÜR SPIELER MIT SOUNDTRACK-CD

Das neue PCGH-Headset auf Basis des ausgezeichneten Steelseries 7H ist ab sofort bei Alternate verfügbar. Zum Preis von rund 90 Euro (zuzüglich Versand) bekommen Sie auch die Audio-CD **Video Games Live Vol. 1**.
Die CD enthält unter anderem Stücke aus der **Warcraft**-Reihe oder **Halo**, die vom Slovak National Symphony Orchestra eingespielt wurden.

Info: goo.gl/jQfpM



„Mir reicht's."

Crysis Warhead in 1.680 x 1.050 mit 4 x Kantenglättung endlich flüssig; mehr als 100 Fps bei **Modern Warfare 2** in 1.920 x 1.200 mit 4x AA/16:1 AF – die Leistung aktueller High-End-Grafikkarten wie der Geforce GTX 580 ist berauschend. Trotzdem reicht mir das Mittelklasse-Modell Geforce GTX 460 völlig: Die Karte ist für große **Starcraft 2**-Schlachten schnell genug, die Leistungsaufnahme im 2D-Modus (surfen, schreiben etc.) erfreulich gering und der Preis mit 170 statt 450 Euro deutlich sympathischer als bei der GTX 580. Grundsätzlich brauchen Otto Normalspieler keine High-End-Karten.



Gewinnspiel: Monitore von Eizo

Gewinnen Sie einen von drei Eizo Foris FS2331 – das 23-Zoll-LCD speziell für Spieler mit PVA-Panel und kurzer Reaktionszeit.

Eizo gibt für den Foris FS2331 eine Reaktionszeit von 7 Millisekunden (Grau zu Grau) an, zudem konnte laut Hersteller der Inputlag auf lediglich einen Frame reduziert werden. Der Kontrast soll 10.000:1 mit Contrast Enhancer und 3.000:1 statisch erreichen. Die maximale Auflösung wird mit 1.920 x 1.080 Pixeln (Full-HD) angegeben. Angeschlossen wird das 23-Zoll-LCD per DVI-D, HDMI oder D-Sub. Der Preis soll bei rund 480 Euro liegen. **Mehr Informationen zur Teilnahme bekommen Sie unter dem folgenden Link.**

Info: goo.gl/BZ5rR

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 109 sowie 152-153

Von: Carsten Spille

Was sind die Stärken und Schwächen von AMDs zweiter DX11-Grafikkartengeneration, der HD-6800-Reihe? Unser Test klärt auf.



Radeon HD 6800 im Test

Die erste DX11-Generation hat AMD vor mehr als einem Jahr in den Händlerregalen platziert, nun erscheint die Ablösung – die genau genommen keine der bestehenden Karten wirklich ersetzt, sondern die Produktpalette vielmehr ergänzt. Unser Test zeigt, wo sich AMDs neue HD-6800er-Karten im Markt positionieren, was sie leisten und was nicht. Außerdem gehen wir auf neue Möglichkeiten im Bereich Mehrschirmbetrieb, Videobeschleunigung, 3D-Bildqualität und natürlich Leistungsaufnahme sowie Lautstärke ein. Und die HD 6800 ist nicht die einzige Neuigkeit in AMDs Portfolio!

DIRECT-X-11-WACHABLÖSUNG?

AMD empfiehlt den Händlern, die HD 6870 für 199 und die HD 6850 für 149 Euro anzubieten – zumindest waren die Karten am Launchtag zu diesen Preisen verfügbar. Anders als der Name vermuten lässt, lösen die Karten nicht die HD-5800-Modelle ab, die nach langer Preisstabilität inzwischen rund 200 (HD 5850) und 300 Euro (HD 5870) kosten. Auch die HD-5700er-Reihe befindet sich unter dem Preisniveau der HD 6800, denn die HD 5770 ist bereits für 110 Euro zu haben.

Allgemein plant AMD für das vierte Quartal, die HD-5800-Karten auslaufen zu lassen und als Nachfolger die HD-6900-Pendants auf Basis des Cayman-Chips einzusetzen. Die HD-5700-Modelle führt man dagegen weiter. In puncto Preis und Leistung ordnen die Kanadier die HD 6870 und die HD 6850 zwischen der HD-6900 und der HD 5770, aber insgesamt unterhalb der alten HD-5800-Karten ein. Wie die Benchmarks zeigen, passt diese Preis-Leistungs-Einstufung. Doch was soll dieser Bezeichnungswirrwarr? Will man arglose Kunden täuschen und zum Aufrüsten verleiten? Eher nicht, denn offenbar plant man mit Cayman erstmals wieder einen echten High-End-Chip – und für große Grafikprozessoren ist die „900“ im Namen reserviert. Der „Barts“ genannte Chip der HD 6800 ist also ein Performance-Chip und somit Nachfolger des Cypress-Grafikprozessors – folgerichtig erhält er die „800“ in der Nomenklatur von AMD. Dementsprechend wählen wir auch die Konkurrenzmodelle in unserem Benchmark-Parcours. Natürlich darf einerseits der namentliche Vorgänger nicht fehlen, andererseits wollen wir aber auch der sich preislich auf HD-6870-Niveau befindlichen Geforce GTX 470 ihren Platz einräumen. Gegen die HD 6850 muss sich die Geforce GTX 460 in der 1-GB-Version behaupten, die auch in einer Vielzahl von übertakteten Varianten erhältlich ist – diese vergleichen wir innerhalb einer Marktübersicht auf den letzten drei Seiten dieses Artikels. Zudem geben wir mit der Geforce GTX 480 und der Radeon HD 5870 einen Ausblick, inwiefern sich der Aufpreis für die zurzeit schnellsten Modelle mit einem Grafikchip bezahlt macht. Potenziellen Aufrüstern von älteren Grafikkarten bieten wir mithilfe der Geforce GTX 260, der Radeon HD 4890 und 4850 sowie der Geforce 8800/9800 GT eine Leistungseinschätzung.

DER GRAFIKCHIP „BARTS“

Als sogenannter Performance-Chip soll Barts den Spagat zwischen konkurrenzfähiger, guter Spieleleistung und kostengünstiger Herstellung schaffen, um es AMD und seinen Partnern zu erleichtern, die für viele Spieler interessanten Preispunkte von 149 und 199 Euro zu treffen. Die für die Herstellungskosten wichtige Chipgröße und Transistorzahl fällt im Vergleich zu vorigen Performance-Chips wie folgt aus:

- RV 670: ca. 200 mm², 667 Mio.
- RV 770: ca. 260 mm², 956 Mio.
- Cypress.: ca. 340 mm², 2.150 Mio.
- Barts: ca. 260 mm², 1.700 Mio.

In diesen Transistoren bringen AMDs Ingenieure einiges unter. Die HD 6870 besitzt über 1.120 Shader- und 56 Textureinheiten, die HD 6850 verfügt über 960 beziehungsweise 48. Die unter anderem für Anti-Aliasing-Leistung wichtige

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Grafikkarte	Geforce		Radeon		
Modell	GTX 470	GTX 460 (1G/768M)	HD 6870	HD 6850	HD 5850
Circa-Preis (Euro)	230,-	165,-/135,-	200,-	150,-	215,-
Codename/Fertigungstechnik	GF100/40 nm	GF104/40 nm	Barts XT/40 nm	Barts Pro/40 nm	Cypress Pro/40 nm
Direct-X-/Shader-Version	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0
Speicherbandbreite (Gigabyte/Sekunde)	133,9	115,2/86,4	134,4	128,0	128,0
Takt Grafikchip (Megahertz)	608	675	900	775	725
Takt Shader-ALUs (Megahertz)	1.215	1.350	900	775	725
Takt Videospeicher (Megahertz)	1.674	1.800	2.100	2.000	2.000
Datenrate Grafik-RAM (Megabit/Sekunde)	3.348	3.600	4.200	4.000	4.000
Shader-/SIMD-/Textur-Einheiten	448/14/56	336/7/56	1120/14/56	960/12/48	1.440/18/72
Rasterendstufen	40	32/28	32	32	32
Speicheranbindung (Bit)	320	256/192	256	256	256
Übliche Speichermenge (MB)/Speichertyp	1.280/GDDR5	1.024/768/GDDR5	1.024/GDDR5	1.024/GDDR5	1.024/GDDR5
Leistungsaufnahme (TDP, laut Hersteller)	215 Watt	160/150 Watt	151 Watt	127 Watt	170/151 Watt

Raster-Endstufe befindet sich mit 32 Einheiten sogar auf dem Niveau des größeren Cypress-Chips und verfügt über doppelt so viel Durchsatz wie bei RV670, RV 770 und auch Juniper (HD 5700). Daran angeschlossen ist ein 256-Bit-Speicher-Interface, das dank hoch taktender GDDR5-RAMs die Funktionseinheiten mit Daten versorgt. Wie bei AMDs jeweils „zweitgrößten" Modellen einer Baureihe üblich, bietet auch der Barts-Grafikchip zurzeit keine Unterstützung für Berechnungen in doppelter Genauigkeit (Double-Precision), wie sie bei Entwicklern oder in der Wissenschaft eingesetzt werden. Weitere technische Daten finden Sie in der Übersichtstabelle unten links auf der vorherigen Seite.

SORGENKIND TESSELLATION

Obwohl AMD die ersten Direct-X-11-Chips und somit auch die erste breit nutzbare Tessellationseinheit auf den Markt brachte, musste man sich in dieser speziellen Hinsicht von Nvidias Fermi-Chips der Geforce-GTx-400-Reihe bislang deutlich geschlagen geben. Dies nahm man zum Anlass, den Tessellator bei Barts zu überarbeiten. Laut inoffiziellen Informationen von AMD wurde sogar die Tessellator-Hardware erneuert. Offiziell bewirbt man jedoch lediglich ein verbessertes Thread-Management und Buffering.

Die Performance verbessert sich allerdings eher bei niedrigen Tessellationsfaktoren gegenüber den Vorgängerchips merklich. AMD sieht aber weiterhin die Spieleentwickler in der Pflicht, Tessellation nicht als Selbstzweck, sondern vernünftig einzusetzen und zum Beispiel ein funktionierendes Detailstufensystem (LOD) zu programmieren, um die zusätzlichen Polygone nicht zu verschwenden. In synthetischen Extremtests liegt AMD damit zwar weiterhin deutlich hinter Nvidia, aber in derzeitigen Spielen stellt die Tessellationsleistung der Radeon-GPU bisher keinen alleinig limitierenden Faktor dar – **Tom Clancy's Hawx 2**, das ebenfalls Tessellation nutzt, könnte die Ausnahme von der Regel darstellen.

EYEFINITY FÜR ALLE

Ein Merkmal, das AMD bislang ziemlich exklusiv bietet, ist der Mehrschirmbetrieb mit einer Grafikkarte. Die mit der HD-5000-Reihe eingeführte Eyefinity-Funktion ermöglicht es, bis zu sechs anstelle der sonst üblichen zwei Monitore zu betreiben. An die erwähnten Standardmodelle der HD-5000-Reihe konnten bislang allerdings maximal drei Monitore gleichzeitig angeschlossen werden – einer davon musste über einen Displayport-Anschluss oder einen aktiven Displayport-Adapter betrieben werden. Das hat sich mit der HD-6800-Reihe geändert. Das Referenzdesign verfügt neben je einer Single- und Dual-Link-DVI-Buchse über einen HDMI-1.4a- und zwei Mini-Displayport-Ausgänge. Während Ersterer per Frame-Packing wichtig für Stereo-3D-Blu-rays ist, sind Letzere dabei der Schlüssel zu sechs Monitoren pro Karte und damit zu einem vollen Eyefinity-System. Der Displayport-1.2-Standard erlaubt es nämlich, per sogenanntem Multi-Streaming mehrere Bildschirme entweder hintereinander in Reihe zu schalten oder über einen speziellen Hub mehrere Displays an einen 1.2er-Displayport anzuschließen. Der Pferdefuß dabei: Ohne Displayport-1.2-Unterstützung in Hub und Monitor stehen weiterhin nur drei Bildschirme zur Verfügung – für die allermeisten Anwender ist das jedoch ausreichend.

Der dedizierte Videobeschleuniger namens „Unified Video Decoder" hat ebenfalls ein Update erfahren und kann nun den MVC (Model View Controller) für 3D-Blu-rays, MPEG-2 und MPEG-4 sowie pt. 2 (Divx, Xvid) mithilfe spezialisierter Hardware ausführen. Zusammen mit den verstärkten Bemühungen für Open-CL-Unterstützung und allgemeine Berechnungen auf dem Grafikchip präsentiert AMD diesen Bereich unter dem Marketingnamen „Eyespeed".

BILDQUALITÄT

AMD hat in der HD-6800-Reihe das Banding-Problem der HD-5000-Karten behoben – bestimmte Texturinhalte verursachten bei anisotroper Filterung harte Abstufungen in die räumliche Tiefe einer Szene hinein. Nach wie vor liefern AMDs DX-11-Karten auch die beste LOD-Bestimmung im Hinblick auf die Winkelabhängigkeit. Darüber hinaus hat das Treiber-Team endlich einen Schalter eingebaut, um die Optimierungen des anisotropen Filters und der Render-Oberflächen einzeln zu deaktivieren. Gleichzeitig hat man dabei aber die ab Werk eingestellte Texturqualität verringert – wichtige Details finden Sie im Extrakasten

NEUE OPTIONEN IM CATALYST CONTROL CENTER (CCC)

Mit der HD-6800-Reihe integriert AMD neue Optionen ins CCC. Es gibt nun einen Schieberegler, um die Optimierung der Texturfilter zu beeinflussen. Allerdings haben die Texaner das vormalige „AI erweitert" nun als Voreinstellung namens „Qualität" definiert – um auf den vormaligen Qualitätslevel von AI Standard zu gelangen, müssen Sie den Texturqualitätsregler auf „Hohe Qualität" ziehen. Aufgrund der nach wie vor stärker ausgeprägten Tendenz zu Texturflimmern ist nach derzeitigem Stand die Filterqualität der Radeon-Karten auf „Hohe Qualität" weitgehend vergleichbar mit Nvidias Treiberwerkseinstellung „Qualität".

Catalyst AI – so wirkt sich die Änderung aus

Spiel	AI: „Hohe Qulität"	AI: „Qualität"	Zuwachs
Anno 1404	43,7	48	+9,8 %
Battlefield: BC 2	36,9	38,3	+3,8 %
Call of Duty: MW2	71,2	76,8	+7,9 %
CMR: Dirt 2	47,0	49,5	+5,3 %
Crysis Warhead	18,4	19,9	+8,2 %
GTA 4	26,1	26,9	+3,1 %
Mass Effect 2	64,3	66,1	+2,8 %
Metro 2033	22,0	24,2	+10,0 %

System: HD 6850, Core i7-860 (@4 GHz), 2x2 Gigabyte RAM, Windows 7 x64, Treiber: Catalyst 10.10.
Alle Benchmarks in 1.920 x 1.200 mit maximalem AF und vierfacher Kantenglättung (außer **GTA 4**).

PRO UND KONTRA

Radeon HD 6800 gegenüber Geforce GTX 460

- \+ Sehr gute Kantenglättung mit Edge-Detect und optionalem morphologischen Filter
- \+ Höhere Fps-Leistung, geringerer Last-Stromverbrauch
- \+ Umfangreichere Möglichkeiten im Mehrschirm- und Videobetrieb
- − Texturfilter trotz Winkelunabhängigkeit insgesamt schwächer, zurzeit keine per Grafikchip beschleunigte Spielphysik, keine doppeltgenauen Shader-Berechnungen möglich

Radeon HD 6870 gegenüber HD 6850

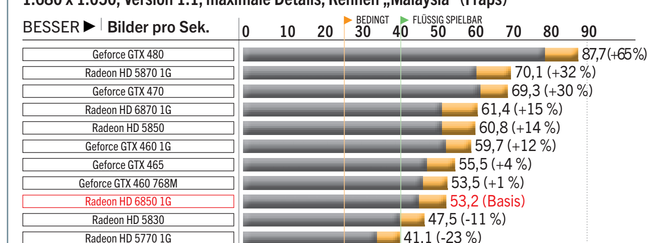
- \+ 15 Prozent mehr Spieleleistung im Durchschnitt …
- − … dafür 20 Prozent höherer Stromverbrauch unter Last
- − Durchschnittlich 50 Euro Aufpreis

Radeon HD 6800 gegenüber HD 5700

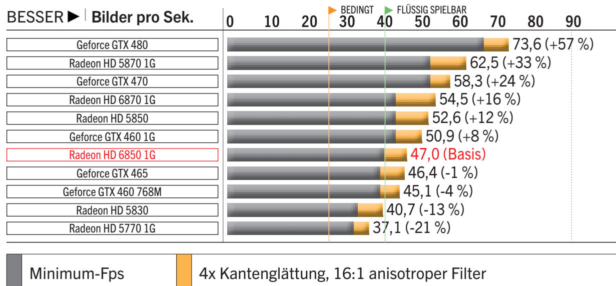
- \+ Deutlich höhere Spieleleistung (ca. +31 % HD 6850 vs. 5770), Tessellation verbessert
- \+ Eyefinity-6 mit allen Referenzkarten möglich, UVD3 beschleunigt weitere Formate
- − Leistungsaufnahme +17 % (HD 6850 vs. 5770), Referenzdesign mit lauter Kühlung

DX11: COLIN MCRAE: DIRT 2 AUF HD 6800 FLÜSSIG SPIELBAR

1.680 x 1.050, Version 1.1, maximale Details, Rennen „Malaysia" (Fraps)



1.920 x 1.200, Version 1.1, maximale Details, Rennen „Malaysia" (Fraps)



System: Core i7-860 (@4 GHz), 2x 2 Gigabyte RAM, Windows 7 x64, **Treiber:** Catalyst 10.9 (10.10a)/GF 260.63 Beta
Bemerkungen: In **Colin McRae: Dirt 2** liegt die HD 6870 knapp vor der HD 5850, die HD 6850 muss sich allerdings der Geforce GTX 460 geschlagen geben – in der niedrigeren Auflösung sogar dem Modell mit nur 768 Megabyte Grafikspeicher.

LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

	HD 5850	HD 6850	HD 6870	GTX 460	GTX 470
Lautstärke					
Leerlauf	0,9 Sone	0,9 Sone	0,7 Sone	0,8 Sone	1,0 Sone
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	0,9 Sone	1,3 Sone	1,2 Sone	0,8 Sone	1,0 Sone
Blu-ray-Wiedergabe	0,9 Sone	1,3 Sone	1,2 Sone	0,8 Sone	1,0 Sone
Battlefield: Bad Company 2	4,0 Sone	3,3 Sone	3,8 Sone	2,0 Sone	4,7 Sone
Leistungsaufnahme					
Leerlauf	19 Watt	25 Watt	20 Watt	14 Watt	30 Watt
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	49 Watt	47 Watt	50 Watt	29 Watt	94 Watt
Blu-ray-Wiedergabe	44 Watt	48 Watt	53 Watt	23 Watt	50 Watt
Battlefield: Bad Company 2	129 Watt	97 Watt	117 Watt	125 Watt	189 Watt
Temperatur Grafikchip					
Leerlauf	45 °C	48 °C	37 °C	28 °C	44 °C
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	48 °C	60 °C	53 °C	30 °C	58 °C
Blu-ray-Wiedergabe	48 °C	60 °C	53 °C	38° C	50 °C
Battlefield: Bad Company 2	71 °C	79 °C	74 °C	70 °C	89 °C

„Neue Optionen im Catalyst Control Center (CCC)“ auf der vorherigen Seite oben rechts.

Neben diesem teilweisen Rückschritt hat AMD die Kantenglättungsoptionen überarbeitet. Die sogenannten Wide- und Narrow-Tent-Filter, die das gesamte Bild weichzeichneten, sind in der aktuellen Beta-Version des Catalyst 10.10 nicht mehr zu finden. Das weitaus empfehlenswertere, auf Multisampling-Kantenglättung (MSAA) basierende Edge-Detect-Verfahren ist nach wie vor an Bord. Darüber hinaus gibt es zunächst für die HD-6000-Serie eine Checkbox, mit deren Hilfe Sie einen morphologischen Filter aktivieren können. Dieser nachträglich über das Bild gerenderte (Postprocessing-)Effekt soll anhand eines Compute-Shader-Programmes Kontrastkanten im Bild erkennen und verringern. Im Test funktionierte das auch – sogar die mitlaufende Fraps-Anzeige wurde „abgerundet“. Auf Screenshots ist dieser Filter jedoch nicht zu sehen.

KARTENDESIGN, KÜHLUNG UND LEISTUNGSAUFNAHME

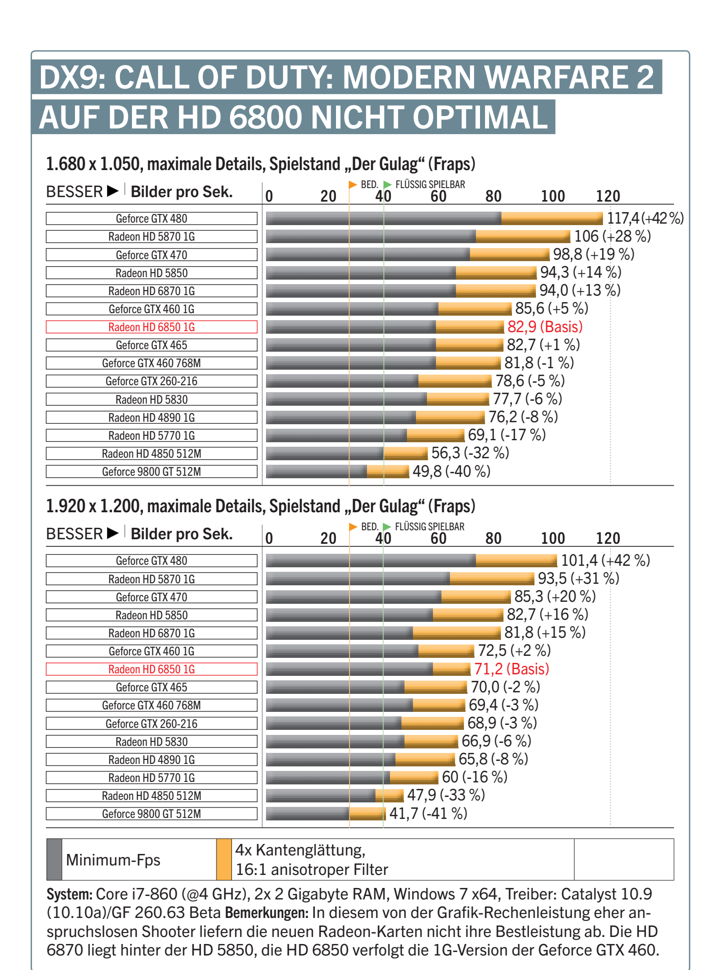
Beide HD-6800-Modelle verfügen im Referenzdesign über eine Vollverschalung sowie einen Radiallüfter mit 75 Millimetern Durchmesser, der die erwärmte Luft über Schlitze in der Slotblende aus dem Gehäuse befördert. Um die 127 beziehungsweise 151 Watt, welche die Karten maximal-nominell umsetzen, wieder loszuwerden, müssen beide Gebläse ziemlich hoch drehen und erzeugen außer im Leerlauf einen zu hohen Geräuschpegel – Details liefert die Tabelle links; Werte der bereits verfügbaren Partnerkarten liefert die auf den kommenden Seiten folgende Marktübersicht.

In Sachen Leerlauf-, Mehrschirm- und Blu-ray-Betrieb hat sich beim Stromverbrauch wenig am bislang guten Niveau getan: Sind zwei unterschiedliche Monitore angeschlossen oder wird eine Blu-ray abgespielt, verlassen Chip und Grafikspeicher ihren Tiefschlafmodus und die Leistungsaufnahme steigt deutlich. Wesentlich besser gearbeitet hat AMD bei der Leistungsaufnahme unter Last. Zwar entspricht die Verlustleistung (TDP = Thermal Design Power) der HD 6870 dem (herunterkorrigierten) Level der HD 5850, unter Spiele- und Volllast fällt der Stromverbrauch aber merklich niedriger aus – und liegt ebenfalls deutlich unter den Werten, die eine vergleichbar schnelle Geforce GTX 460 im Test erreicht.

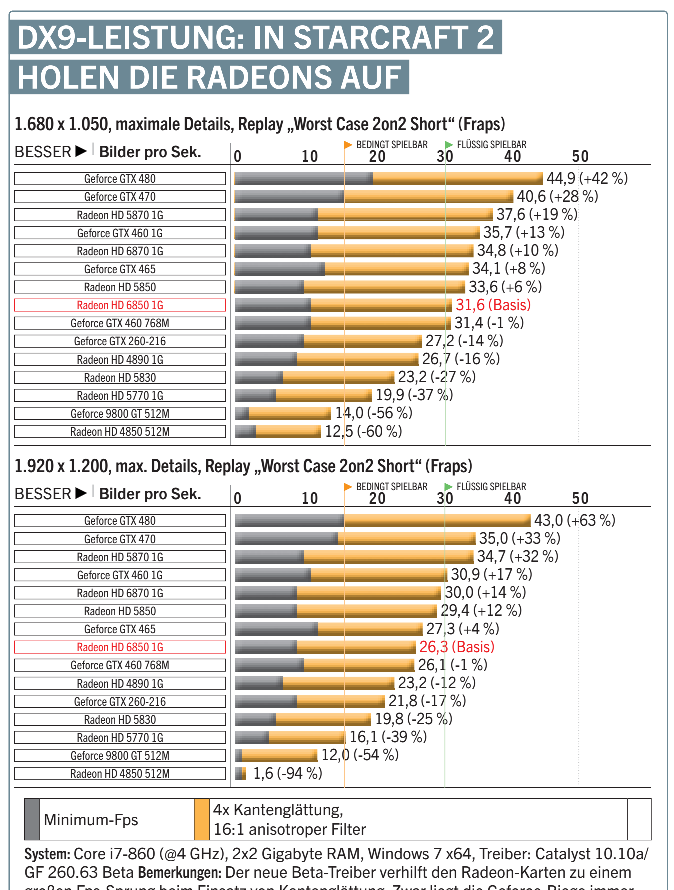
Die HD 6850 ist mit nur einer anstatt der zwei PCI-E-Strombuchsen der HD 6870 ausgestattet und genehmigt sich im Test nochmals circa 20 Watt weniger als die 6870. Im Leerlauf zeigte sich unser Muster trotz eines neuen, von AMD zur Verfügung gestellten BIOS als etwas stromhungriger im Vergleich zur 6870.

LEISTUNGSSCHAU

Unsere für alle Karten mit möglichst aktuellen Treibern und den Spielen **Call of Duty: Modern Warfare 2** (DX9), **Starcraft 2** (DX9), **Crysis Warhead** (DX10), **Colin McRae: Dirt 2** (DX11) und **Battlefield: Bad Company 2** (DX11) angefertigten Benchmarks zeigen, dass die HD 6870 – wie von AMD im Vorfeld behauptet – etwas schneller als die ältere HD 5850 arbeitet, Ausreißer in die eine oder andere



System: Core i7-860 (@4 GHz), 2x 2 Gigabyte RAM, Windows 7 x64, Treiber: Catalyst 10.9 (10.10a)/GF 260.63 Beta **Bemerkungen:** In diesem von der Grafik-Rechenleistung eher anspruchslosen Shooter liefern die neuen Radeon-Karten nicht ihre Bestleistung ab. Die HD 6870 liegt hinter der HD 5850, die HD 6850 verfolgt die 1G-Version der Geforce GTX 460.



System: Core i7-860 (@4 GHz), 2x2 Gigabyte RAM, Windows 7 x64, Treiber: Catalyst 10.10a/GF 260.63 Beta **Bemerkungen:** Der neue Beta-Treiber verhilft den Radeon-Karten zu einem großen Fps-Sprung beim Einsatz von Kantenglättung. Zwar liegt die Geforce-Riege immer noch vorn, der Leistungsunterschied fällt aber deutlich geringer aus.

Richtung inklusive. Die Leistungsstufe der HD 5870 verfehlt sie jedoch nahezu ebenso deutlich wie das der zurzeit etwa 20 Euro teureren Geforce GTX 470. An den Hauptkonkurrenten, die GTX 460 1G, kommt fast schon die HD 6850 heran.

Auch der uns von AMD zur Verfügung gestellte Beta-Treiber 10.10a, der besonders die **Starcraft 2**-Performance mit Anti-Aliasing deutlich verbessert, trägt seinen Teil zur guten Fps-Leistung bei. ❑

FAZIT

Radeon HD 6800: Die neuen AMD-Karten haben Vor-, aber auch Nachteile. Verglichen mit ihren Vorgängern bieten sie viel Leistung pro Euro und benötigen dabei sehr wenig Strom – die HD 6850 kommt sogar mit nur einer PCI-E-Buchse aus. Zudem eröffnen beide Karten Nutzern mehrerer Bildschirme bessere Möglichkeiten als die gesamte Konkurrenz und der Trend zu räumlichem 3D bei Blu-rays wird unterstützt. Auf der anderen Seite ist die Bildqualität in 3D-Spielen nur bei der Kantenglättung, nicht aber bei der Texturfilterung uneingeschränkt empfehlenswert. Wer damit leben kann, bekommt – besonders bei leise gekühlten Partnerkarten – ein rundes Paket für 150 beziehungsweise 200 Euro.

RADEON HD 6850 UND HD 6870 UNTER DIE KUNSTSTOFFVERSCHALUNG GESCHAUT

Radeon HD 6850

1 EYEFINITY/CROSSFIRE
Beide Referenzkarten sind neben HDMI 1.4a und SL/DL-DVI mit je zwei 1.2er-Displayports ausgestattet und können so bis zu sechs Monitore ansteuern. Per Crossfire-X-Anschluss schalten Sie mehrere Karten für höhere Fps zusammen.

2 GRAFIKCHIP/-SPEICHER
Dieselbe GPU enthält in der HD 6870 1.120 Shader-ALUs und in der HD 6850 960 Shader. Sie sind nach wie vor als VLIW5 ausgelegt. Beide Karten sind mit 1.024 MiByte GDDR5 ausgestattet.

3 LEISTUNG & LÜFTUNG
Um den geringen Stromdurst zu stillen, benötigt die HD 6870 zwei, die HD 6850 nur eine Extra-Infusion vom Netzteil. Die Radiallüfter beider Referenzdesigns arbeiten unter Last zu laut.

Radeon HD 6870

BATTLEFIELD: BC 2 (DX11): HD 6850 VOR GTX 460 (768M)

1.680 x 1.050, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (bedingt spielbar: 30; flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 480	76,8 (+66 %)
Geforce GTX 470	61,6 (+33 %)
Radeon HD 5870 1G	59,7 (+29 %)
Radeon HD 6870 1G	52,8 (+14 %)
Radeon HD 5850	52,5 (+13 %)
Geforce GTX 460 1G	50,7 (+10 %)
Geforce GTX 465	48,4 (+5 %)
Radeon HD 6850 1G	46,3 (Basis)
Geforce GTX 460 768M	46,2 (-0 %)
Radeon HD 5830	38,7 (-16 %)
Radeon HD 5770 1G	33,2 (-28 %)

1.920 x 1.200, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)

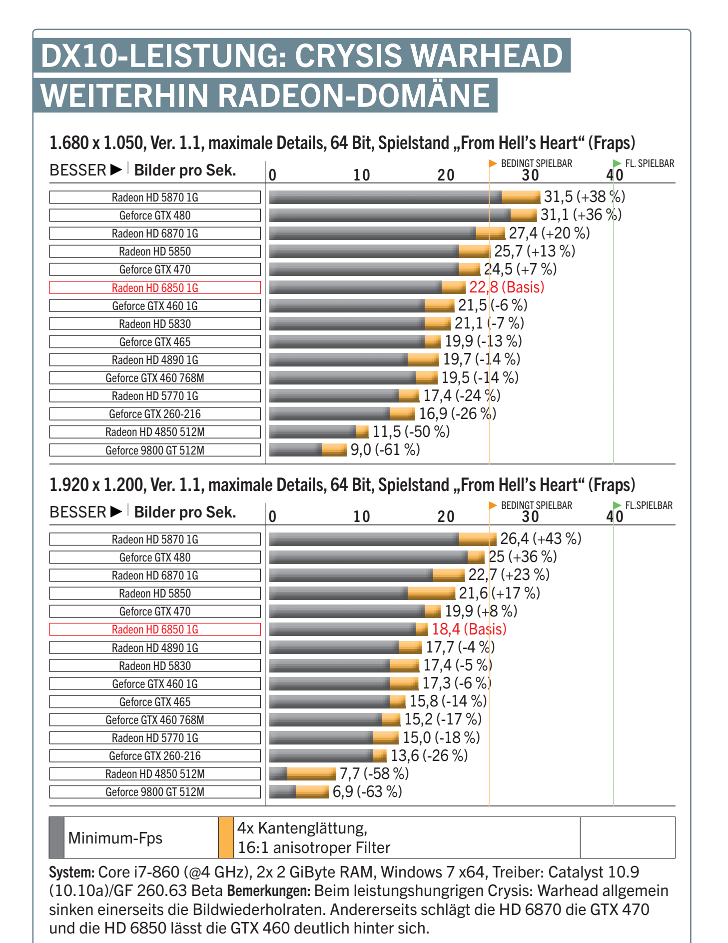
BESSER ▶ Bilder pro Sek. (bedingt spielbar: 30; flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 480	62,7 (+69 %)
Radeon HD 5870 1G	50,1 (+35 %)
Geforce GTX 470	48,8 (+32 %)
Radeon HD 5850	44,0 (+19 %)
Radeon HD 6870 1G	42,4 (+15 %)
Geforce GTX 460 1G	40,4 (+9 %)
Geforce GTX 465	38,5 (+4 %)
Radeon HD 6850 1G	37,0 (Basis)
Geforce GTX 460 768M	36,4 (-2 %)
Radeon HD 5830	31,3 (-15 %)
Radeon HD 5770 1G	28,6 (-23 %)

Minimum-Fps | 4x Kantenglättung, 16:1 anisotroper Filter

System: Core i7-860 (@4 GHz), 2x2 GiByte RAM, Windows 7 x64, Treiber: Catalyst 10.9 (10.10a)/GF 260.63 Beta **Bemerkungen:** In unserer **BF: Bad Company 2**-Szene liefert die HD 6850 30 bis 40 Prozent höhere Fps als die HD 5770; die HD 6870 schlägt die HD 5850 nur in der kleineren Auflösung, in 1.920 x 1.200 liegt sie knapp vorn.

DX10-LEISTUNG: CRYSIS WARHEAD WEITERHIN RADEON-DOMÄNE



1.680 x 1.050, Ver. 1.1, maximale Details, 64 Bit, Spielstand „From Hell's Heart" (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (bedingt spielbar: 30; fl. spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 5870 1G	31,5 (+38 %)
Geforce GTX 480	31,1 (+36 %)
Radeon HD 6870 1G	27,4 (+20 %)
Radeon HD 5850	25,7 (+13 %)
Geforce GTX 470	24,5 (+7 %)
Radeon HD 6850 1G	22,8 (Basis)
Geforce GTX 460 1G	21,5 (-6 %)
Radeon HD 5830	21,1 (-7 %)
Geforce GTX 465	19,9 (-13 %)
Radeon HD 4890 1G	19,7 (-14 %)
Geforce GTX 460 768M	19,5 (-14 %)
Radeon HD 5770 1G	17,4 (-24 %)
Geforce GTX 260-216	16,9 (-26 %)
Radeon HD 4850 512M	11,5 (-50 %)
Geforce 9800 GT 512M	9,0 (-61 %)

1.920 x 1.200, Ver. 1.1, maximale Details, 64 Bit, Spielstand „From Hell's Heart" (Fraps)

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (bedingt spielbar: 30; fl. spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 5870 1G	26,4 (+43 %)
Geforce GTX 480	25 (+36 %)
Radeon HD 6870 1G	22,7 (+23 %)
Radeon HD 5850	21,6 (+17 %)
Geforce GTX 470	19,9 (+8 %)
Radeon HD 6850 1G	18,4 (Basis)
Radeon HD 4890 1G	17,7 (-4 %)
Radeon HD 5830	17,4 (-5 %)
Geforce GTX 460 1G	17,3 (-6 %)
Geforce GTX 465	15,8 (-14 %)
Geforce GTX 460 768M	15,2 (-17 %)
Radeon HD 5770 1G	15,0 (-18 %)
Geforce GTX 260-216	13,6 (-26 %)
Radeon HD 4850 512M	7,7 (-58 %)
Geforce 9800 GT 512M	6,9 (-63 %)

Minimum-Fps | 4x Kantenglättung, 16:1 anisotroper Filter

System: Core i7-860 (@4 GHz), 2x 2 GiByte RAM, Windows 7 x64, Treiber: Catalyst 10.9 (10.10a)/GF 260.63 Beta **Bemerkungen:** Beim leistungshungrigen Crysis: Warhead allgemein sinken einerseits die Bildwiederholraten. Andererseits schlägt die HD 6870 die GTX 470 und die HD 6850 lässt die GTX 460 deutlich hinter sich.

Neue DX11-Grafikkarten auf dem Prüfstand

Was leistet die DX11-Herbstkollektion der Grafikkartenhersteller und wie schlagen sich die ersten verfügbaren Radeon-HD-6800-Modelle? Unsere Marktübersicht gibt Aufschluss.

AMDs Radeon HD 6870 und HD 6850 sind erhältlich. Während wir Sie auf den vier Seiten zuvor über den neuen „Barts"-Grafikchip und dessen Referenzdarbietung informiert haben, widmen wir uns nun den Verkaufsversionen der AMD-Platinen-Partner. Sprach AMD bei der Präsentation der HD-6800-Geschwister noch von „weniger als 250 respektive 200 US-Dollar", gab der Hersteller kurz vor dem Start die finalen Preise bekannt: 150 Euro für die Radeon HD 6850 und 200 Euro für die HD 6870 sind fällig. Die Preiskorrektur kommt nicht von ungefähr, denn Nvidia senkte im Vorfeld den Preis seiner Geforce GTX 460/1G und 470, die offiziell für 169 beziehungsweise 219 Euro den Besitzer wechseln. Bei Redaktionsschluss waren eine Geforce GTX 460/1G (OC) bereits ab 155 Euro und die GTX 470 ab 210 Euro lieferbar. Die Gegner haben sich gefunden, doch welche Grafikkarte bietet nun mehr fürs Geld?

RENOVIERUNGSARBEITEN

Im Laufe der Zeit passten wir unsere Testmethoden immer wieder neuen Gegebenheiten an, um Ihnen die bestmögliche Bewertung zu liefern. So überarbeiteten wir vor dem Start der Radeon HD 6800 unsere Bewertungskriterien und deren Gewichtung erneut. Die Leistung fließt wie gehabt zu 60 Prozent in die Endnote ein. Sowohl die Ausstattung (alles, was die Karte zur Schau stellt oder mitbringt) als auch die Eigenschaften (alles, was die Karte im Betrieb beherrscht) tragen je 20 Prozent zum Ergebnis bei. Insbesondere bei der Disziplin „Eigenschaften" hat sich einiges getan. So geben wir jetzt nicht nur die Temperatur im Leerlauf (Desktop) und im Spielebetrieb an, sondern nennen auch den Wert im Ernstfall. Diesen liefert ein Messprogramm, welches auf der berüchtigten Furmark-Technologie basiert. Auch die Leistungsaufnahme hat nun größere, feinstufigere Auswirkungen auf die Eigenschaftsnote: Neben der 2D-Leistungsaufnahme mit einem angeschlossenen Bildschirm bewerten wir ab sofort auch die Leistungsaufnahme beim GPU-beschleunigten Blu-ray-Konsum sowie im Multi-Monitor-Betrieb – mit zwei unterschiedlichen Displays. Das Delikate daran: Alle aktuellen Grafikkarten verweigern sich ihrem niedrigsten Stromsparmodus, solange zwei unterschiedliche Bildschirme aktiv sind.

Ebenfalls Teil der Eigenschaften sind nun das Spulenfiepen (hochfrequente oder „zirpende" Geräusche unter Last) sowie eine umfassendere Bildqualitätsbewertung. Sind die Sparmaßnahmen am Texturfilter („Optimierungen") dezent oder stark sichtbar? Lassen sie sich auf Wunsch abschalten? Hat der Nutzer die Wahl zwischen zahlreichen AA-Modi? Lassen sich diese mit weiteren Funktionen ergänzen? Passt der Treiber die Texturdetails unter Verwendung von Supersampling-AA an? Diese und viele weitere Punkte bewerten wir, führen sie jedoch aus Platzgründen nicht in der gedruckten Testtabelle auf.

SAPPHIRE RADEON HD 6870

Wie weiter vorne ausgeführt, platziert sich die Radeon HD 6870 durchschnittlich etwa fünf Prozent vor der Radeon HD 5850. Das gilt auch für die Sapphire HD 6870, da der Hersteller einfach AMDs Referenzdesign und dessen Taktung übernimmt. Das Innere besteht folglich aus einem vollwertigen „Barts (XT)"-Grafikchip mit 1.120 Shader-Prozessoren, 56 Textureinheiten und einer Taktung von 900 MHz für den Chip sowie 2.100 MHz für den Grafikspeicher (1 Gigabyte).

Gekühlt wird das flinke Silizium von einem Direct-Heat-Exhaust-Kühler (DHE), der die entstehende Abwärme durch die Slot-Schlitze aus dem Gehäuse presst. Wie viele DHE-Kühler ist auch dieser unter Last kein Leisetreter: Wenn Sie mit der Sapphire HD 6870 spielen, beschallt der Radiallüfter Ihre Ohren mit deutlich hörbaren 3,1 Sone und erzeugt ein Rauschen, das subjektiv jedoch angenehmer klingt als das Rattern diverser Axiallager. Zum Ausgleich punktet Sapphires HD 6870 mit kaum wahrnehmbaren 0,6 Sone und nur 19 Watt Leistungsaufnahme im Leerlauf. In Spielen liegt die Leistungsaufnahme auf dem Niveau moderat übertakteter GTX-460-Karten (1.024 Megabyte). Diverse HD-5850-Karten liefern eine rundere Vorstellung ab. Da gäbe es noch die HD 5850 Rev. 2, ebenfalls von Sapphire, die selbst unter Last mit 0,7 Sone sehr leise bleibt. Das erste Fazit: Ein solider Anfang ist gemacht, wir raten jedoch zur Geduld – in Kürze werden die ersten leiseren HD-6870-Modelle erscheinen.

ZOTAC GEFORCE GTX 460/2G

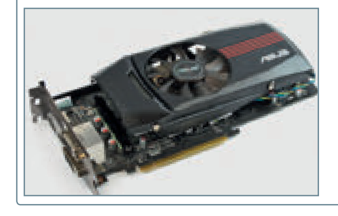
Nvidias Publikumsliebling Geforce GTX 460 liefert den beiden HD-6800-Karten ein hartes Duell. In der Standardausführung kann es die GTX 460/1G mit der HD 6850 aufnehmen. Der Nvidia-Partner Zotac gibt sich jedoch nicht mit dem Standard zufrieden und spendiert dieser GTX 460 nicht nur einen um fünf Prozent übertakteten Grafikchip, sondern auch einen auf 2 Gigabyte verdoppelten Speicher. Ein zwei Gigabyte großer Grafikspeicher auf einer GTX 460 bringt allerdings keine Leistungsvorteile – es sei denn, Sie besitzen einen 30-Zoll-Monitor, ein Faible für hohe Kantenglättungsmodi jenseits von 4x MSAA und/oder Downsampling. Abgesehen davon liefert die GTX 460/2G eine gute Vorstellung ab: Der Kühler erreicht 0,6 Sone in 2D und 2,2 Sone unter Spielelast – das ist im Leerlauf halb und unter Last genauso laut wie Gainwards Geforce GTX 460/2G.

Ebenfalls mitgetestet haben wir die GTX 460/1G 3DP. Der Namenszusatz 3DP verrät die Besonderheit der Karte: Anstelle von zwei DVI-, einem HDMI- und einem Displayport (DP) führt die Karte gleich drei Displayport-Ausgänge (Single-Link-Signal) und nur einen Dual-Link-DVI ins Feld. Die nötigen Monitore vorausgesetzt, lassen sich vier Bildschirme gleichzeitig betreiben. Abgesehen von dieser Besonderheit weist die Zotac GTX 460/1G 3DP denselben erhöhten Takt wie die GTX 460/2G auf, verzichtet aber auf deren VRM-Kühler und setzt auf eine aggressivere Lüftersteuerung, was in einer höheren Lautstärke resultiert. Gemein haben beide Karten die lange Garantiezeit und das üppige Zubehör.

RADEON HD 6800 GEGEN GEFORCE GTX 460/470

Radeon HD 6800:

- ➕ Gute Energieeffizenz (sparsam im 2D- und 3D-Modus)
- ➕ Gegenüber HD 5000 gesteigerte Tessellationsleistung
- ➕ Leise Partner-Kühldesigns schon zum Start
- ➕ HD 6850: gut übertaktbar, potenziell freischaltbar
- ➕ Neue Optionen: MLAA, AF auf Wunsch weniger „optimiert"
- ➖ Nicht schneller als die älteren HD-5800-Karten



Geforce GTX 400:

- ➕ GTX 460: sowohl mit 768 als auch mit 1.024 Megabyte sehr günstig
- ➕ GTX 460: stark übertaktet erhältlich – von 675 bis 855
- ➕ Deutlich mehr Tessellationsleistung als jede Radeon
- ➕ Mehr Optionen: GPU-Physx, Cuda, SGSSAA in jeder API
- ➕ GTX 470: Schneller und besser übertaktbar als HD 6870 …
- ➖ … aber im Referenzdesign wesentlich lauter (4,9 Sone)



SAPPHIRE RADEON HD 6850

Als einer von AMDs treuesten Boardpartnern hat Sapphire bereits eine HD 6850 im eigenen Design fertiggestellt. Das gilt nicht nur für den Kühler, sondern auch für die Platine, welche im typischen Saphirblau erstrahlt. Im Vergleich mit der AMD-Vorgabe sind einige Unterschiede festzustellen: Das PCB ist 1,2 Zentimeter kürzer (21,6 anstatt 22,8 cm) und beherbergt die Spannungsversorgung auf der linken Seite, nahe an der Ein-/Ausgabe-Blende. Diese Aufteilung, welche mit der traditionellen Platzierung am Heck des Boards (rechts) bricht, sieht AMD lediglich beim HD-6870-PCB vor. Die Sapphire-Platine wirkt auch in anderen Bereichen auf kommende übertaktete (OC-)Versionen vorbereitet: Neben dem vorhandenen 6-Pol-Stromanschluss befinden sich freie Lötstellen für einen zweiten und auch neben den drei installierten Grafikchip-Spannungswandlern hätte noch ein vierter Platz.

Wie für Partnerdesigns üblich, setzt auch der Kühler der Sapphire HD 6850 auf einen Axiallüfter (75 Millimeter Durchmesser). Der Kühlkorpus darunter verfügt über einen Kupferkern und zwei acht Millimeter dicke Heatpipes. Im Leerlauf säuselt der Lüfter mit praktisch unhörbaren 0,2 Sone, in Spielen mit höchstens 1,0 Sone. Neben Asus liefert auch Sapphire bereits zum HD-6800-Start eine rundum gelungene Grafikkarte ab.

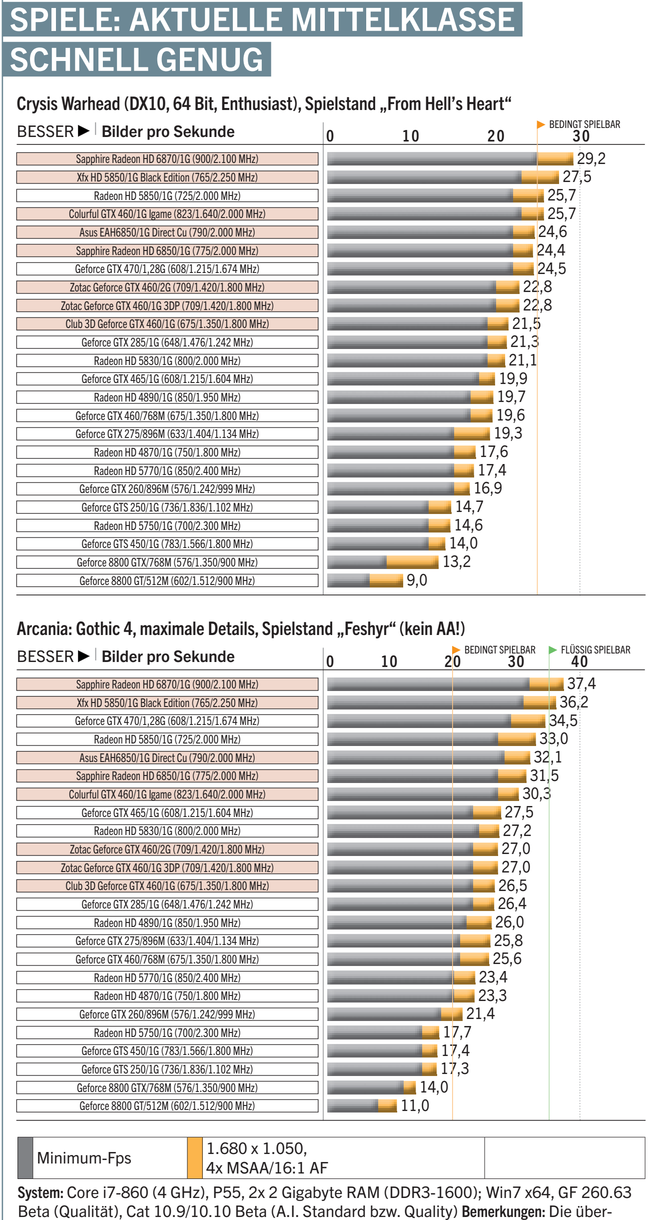
ASUS EAH6850 DIRECT CU

Auch Asus hat bereits ein Eigendesign in petto. „Direct Cu“ (DC) beschreibt die Arbeitsweise des Kühlers: Die beiden Heatpipes à acht Millimeter Durchmesser nehmen direkten Kontakt („direct touch“) zum Grafikchip auf. Zwar entwickelte Asus eine völlig andere, längere Platine als Sapphire, dennoch zeigen sich Parallelen: Auch hier sitzt die Phasen-Phalanx auf der linken Seite (drei sind installiert, eine ist frei) und ein zweiter 6-Pol-Anschluss wartet auf seine Montage.

Der Grafikchip der EAH6850 DC ist werkseitig von 775 auf 790 MHz übertaktet (+2 Prozent), während der ein Gigabyte große GDDR5-Grafikspeicher mit der AMD-Vorgabe (2.000 MHz) arbeitet. Dadurch setzt sich die Karte minimal vor die Konkurrenz. Auch die geringe Arbeitslautstärke ist überzeugend: Unter Spielelast sind leise 0,9 Sone zu verzeichnen, im Leerlauf noch 0,8. Der letztgenannte Wert ist in einem geschlossenen Gehäuse zwar kaum wahrnehmbar, aber dennoch unnötig hoch. Bei Redaktionsschluss erlaubte es kein Hilfsprogramm, die Lüfterdrehzahl unter die Voreinstellung (21 Prozent Laufstärke) zu reduzieren. Während die Leistungsaufnahme im aktuellen Rahmen liegt (98 Watt in **Battlefield: Bad Company 2**, DX11), lässt sich unser Testmuster ordentlich übertakten: 900/2.400 MHz (+14/20 Prozent) sind problemlos möglich. Apropos Übertakten: MSIs Afterburner-Tool erlaubte es bei Testschluss noch nicht, die Spannung zu ändern, das Asus-eigene Tool „Smart Doctor“ schon. Ein Gigahertz Chiptakt liegt damit in greifbarer Nähe. Die EAH6850 Direct CU ist auf jeden Fall eine tuningfreudige Radeon HD 6850 mit guter Kühlung – Übertakter sollten hier zuschlagen.

XFX RADEON HD 5850 BLACK EDITION

Zwar handelt es sich bei dieser Grafikkarte nicht um einen Spross der neuen HD-6800-Generation, Xfx’ relativ junges Eigendesign der HD 5850 besitzt jedoch andere Qualitäten. Da wäre die werkseitige Übertaktung auf 765/2.250 MHz (Grafikchip/Speicher) zu nennen, welche 5,5 respektive 12,5 Prozent über der Vorgabe liegt. Dank dieser Frequenzen rechnet die Karte auf HD-6870-Niveau – allerdings auf Kosten einer fünf bis zehn Prozent höheren Leistungsaufnahme. Das zwei Steckplätze breite Kühldesign nutzt einen Axiallüfter, der ein großes Lamellenbündel inklusive fünf 6-Millimeter-Heatpipes mit Luft versorgt. Die Konstruktion hält die Grafikchiptemperatur bei 1,0 Sone auf 80 Grad Celsius. Das wäre ein sehr gutes Ergebnis für eine übertaktete HD 5850 (OC), wenn es nicht folgendes Problem gäbe: Unser Testmuster der Xfx HD-585X-ZABC fiept und zirpt auffällig laut. Schon bei dreistelligen Bildraten beziffert unser Messgerät das Fiepen mit 0,3 Sone – das ist selbst aus einem gedämmten Gehäuse hörbar. Bei „normalen“, das heißt zweistelligen Bildwiederholraten ist das Geräusch einem Zirpen pro Frame gleichzusetzen. Da sich die Grafikchipspannung bei der Custom-Platine nicht via Tool herabsetzen lässt, ist es nur per BIOS-Mod



System: Core i7-860 (4 GHz), P55, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); Win7 x64, GF 260.63 Beta (Qualität), Cat 10.9/10.10 Beta (A.I. Standard bzw. Quality) **Bemerkungen:** Die übertakteten HD-5850-Karten duellieren sich mit der Radeon HD 6870. Nvidias Geforce GTX 460/1G kann erst als auf 800 MHz übertaktetes Modell mit den beiden Schritt halten.

möglich, für Linderung der Symptome zu sorgen. Alles in allem ist die XFX Radeon HD 5850 Black Edition eine übertaktete Alternative zur HD 6870 mit leisem Kühler, aber lauter Platine. Unser Tipp: Werfen Sie auch einen Blick auf die Asus EAH5850, bei der diese Probleme nicht auftreten.

COLORFUL IGAME GEFORCE GTX 460

Der in China sehr präsente Hersteller Colorful bietet auch hierzulande einige seiner Produkte an. Das momentan interessanteste zitierten wir in unser Testlabor: die Igame GTX 460. Unser Test-Exemplar stammt vom Shop Edel-Grafikkarten.de.

Colorful integriert bei seinem vollständigen Eigendesign mehrere Spezialfunktionen. Da wäre einmal die Platine, die von den Ingenieuren auf gesteigerte Übertaktungseigenschaften getrimmt wurde: Neben 6 PWM-Phasen für den GF104-Chip (Standard: 3) kommt auch ein „Super-Kondensator“ zum Einsatz, der im OC-Betrieb besonders effektiv Spannungsänderungen dämpft. Des Weiteren freuen sich Tuner über die Spannungsmesspunkte am Heck der Karte. Das interessanteste Feature der Igame 460 ist allerdings ihr Dual-BIOS: Eines läuft mit Nvidia-Referenztakt (675/1.350/1.800 MHz), das andere mit 823/1.640/2.000 MHz (+22/11 Prozent). Sie können jederzeit zwischen beiden wechseln, indem Sie einen Knopf an der Slotblende drücken – zum Laden der

Einstellungen ist jedoch ein Neustart des Rechners nötig. Die Funktion garantiert Ihnen ein Bild, selbst wenn Sie ein BIOS infolge einer Modifikation „zerschossen" haben.

Die reichhaltige Bestückung erfolgt nicht nur beim PCB, auch der Kühler ist ein großer Brocken. Während der eigentliche Kühlkörper mit zwei Slots Bautiefe auskäme, sprengt die Plastik-Abdeckung den Rahmen, sodass drei Steckplätze benötigt werden. Zwei unterschiedliche Axiallüfter versorgen die zweigeteilte Konstruktion mit Frischluft. Die Achillesferse der Igame 460 ist derzeit ihre Lüftersteuerung: Obwohl sich die Temperaturen im grünen Bereich befinden, röhren die beiden Lüfter mit 2,7 (2D) bis 2,9 Sone (Spiele); ein Absenken der Drehzahl unter die voreingestellten 40 Prozent Laufstärke ist nicht möglich. Fazit: Übertakter frohlocken, Silent-Freunde winken ab.

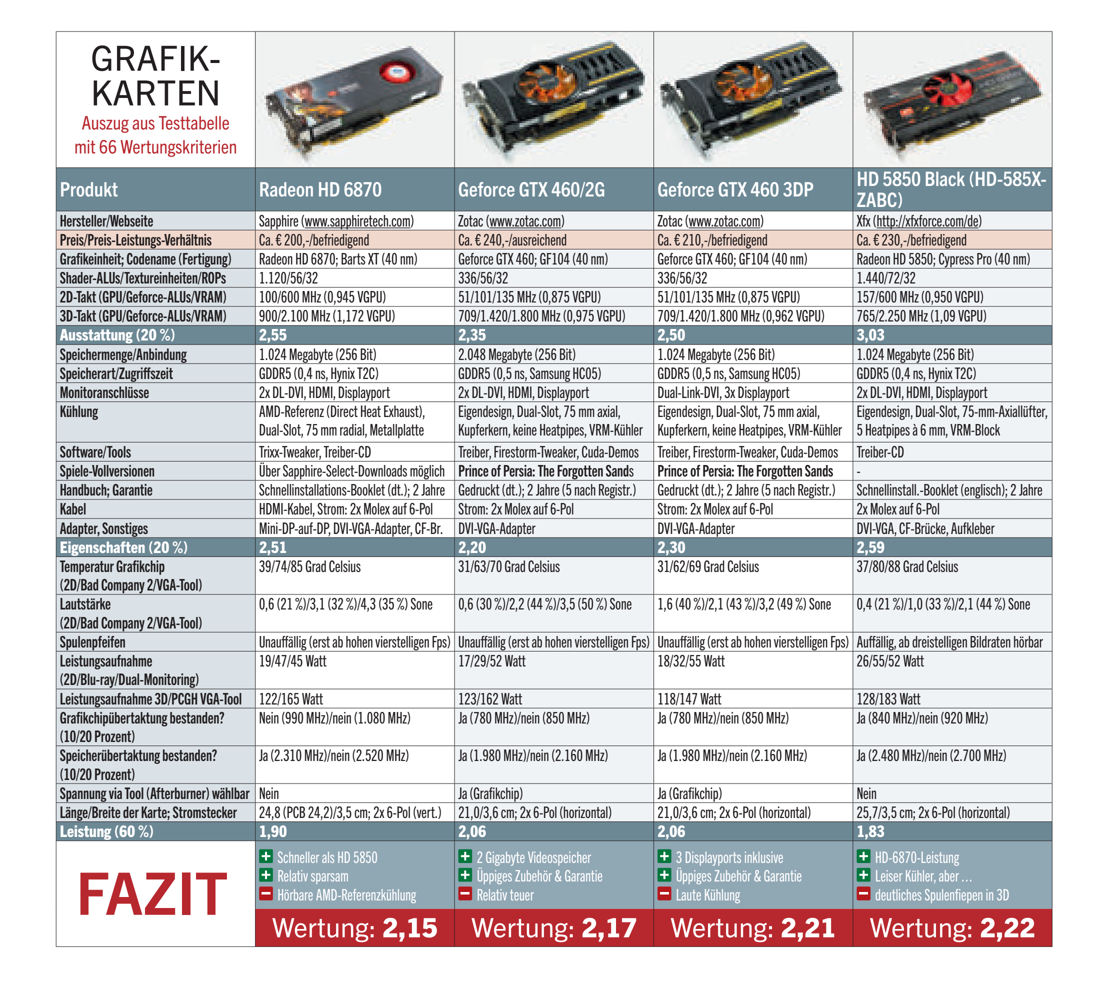
CLUB 3D GEFORCE GTX 460

Club 3D kombiniert eine grasgrüne Nvidia-Platine mit Referenztakt (675/1.350/1.800 MHz für GPU/ALU/RAM) und einen modifizierten Kühler. Dieser erinnert mit seinen zwei 6-Millimeter-Heatpipes stark an die Vorlage, der Axiallüfter ist jedoch 92 statt 75 Millimeter breit und der Kühlblock im Inneren setzt auf waagerecht angeordnete Lamellen. Das Ergebnis sorgt für eine gute Kühlleistung unter Last: In Spielen messen wir 1,6 Sone bei 65 Grad Celsius. Das Ergebnis ist gut und liegt im Durchschnitt diverser GTX-460-Designs – ebenso wie die Leistungsaufnahme (siehe Testtabelle). Im Leerlauf sind 40 Prozent Lüfterdrehzahl eingestellt, was in relativ lauten 1,2 Sone resultiert; weniger ist derzeit nur via BIOS-Mod möglich. Fazit: spartanisch ausgestattete, aber preislich attraktive Geforce GTX 460/1G. ❑

FAZIT

Neue Direct-X-11-Grafikkarten

AMDs zweite DX11-Generation ist bereits zum Start attraktiv: Dank der aggressiven Preisgestaltung haben Spieler momentan die Wahl zwischen der Radeon HD 6850 und Nvidias Geforce GTX 460. Mehr Leistung im Preisbereich zwischen 150 und 200 Euro gab's schon lange nicht mehr. Schnäppchenjäger sollten den Ausverkauf der HD-5800-Serie im Auge behalten. Eine übertaktete HD 5850 kann es mit der HD 6870 aufnehmen.

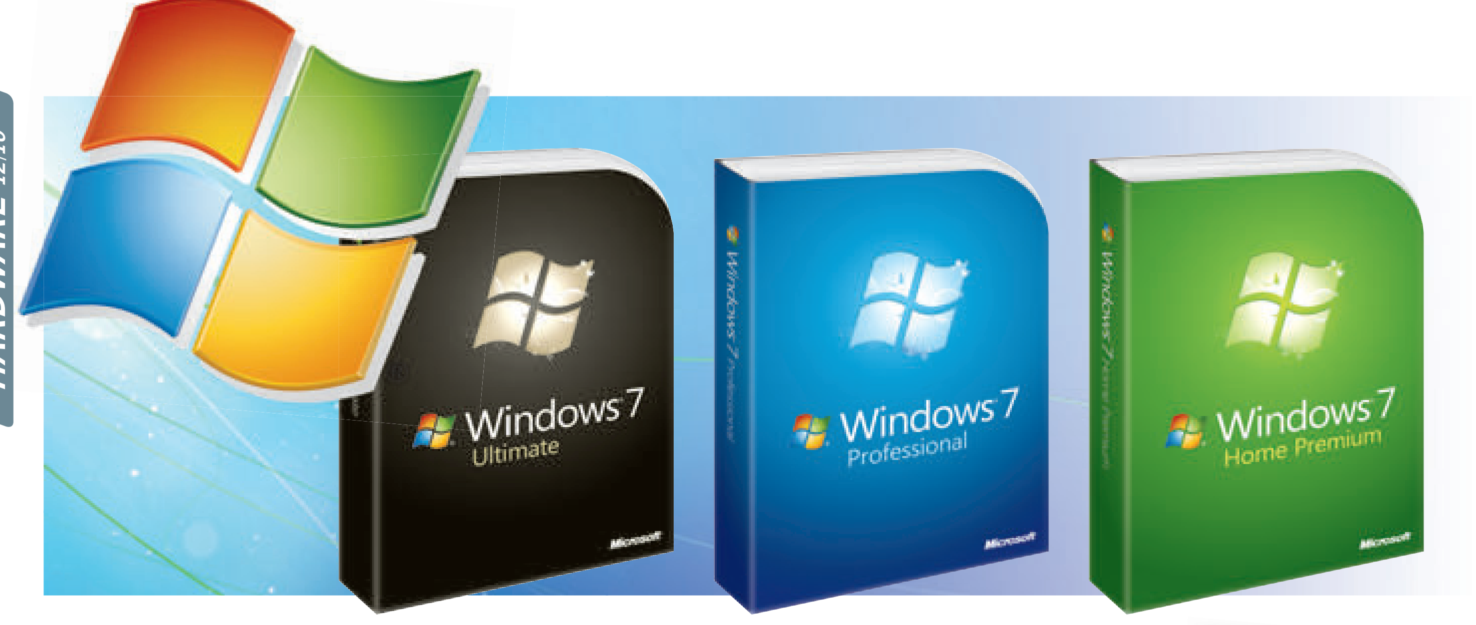


GRAFIKKARTEN – Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6870	Geforce GTX 460/2G	Geforce GTX 460 3DP	HD 5850 Black (HD-585X-ZABC)
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Zotac (www.zotac.com)	Zotac (www.zotac.com)	Xfx (http://xfxforce.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 240,-/ausreichend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)	Geforce GTX 460; GF104 (40 nm)	Geforce GTX 460; GF104 (40 nm)	Radeon HD 5850; Cypress Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.120/56/32	336/56/32	336/56/32	1.440/72/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	100/600 MHz (0,945 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	157/600 MHz (0,950 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	900/2.100 MHz (1,172 VGPU)	709/1.420/1.800 MHz (0,975 VGPU)	709/1.420/1.800 MHz (0,962 VGPU)	765/2.250 MHz (1,09 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,55**	**2,35**	**2,50**	**3,03**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	Dual-Link-DVI, 3x Displayport	2x DL-DVI, HDMI, Displayport
Kühlung	AMD-Referenz (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, 75 mm radial, Metallplatte	Eigendesign, Dual-Slot, 75 mm axial, Kupferkern, keine Heatpipes, VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 75 mm axial, Kupferkern, keine Heatpipes, VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 75-mm-Axiallüfter, 5 Heatpipes à 6 mm, VRM-Block
Software/Tools	Trixx-Tweaker, Treiber-CD	Treiber, Firestorm-Tweaker, Cuda-Demos	Treiber, Firestorm-Tweaker, Cuda-Demos	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Über Sapphire-Select-Downloads möglich	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Prince of Persia: The Forgotten Sands	-
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 nach Registr.)	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 nach Registr.)	Schnellinstall.-Booklet (englisch); 2 Jahre
Kabel	HDMI-Kabel, Strom: 2x Molex auf 6-Pol	Strom: 2x Molex auf 6-Pol	Strom: 2x Molex auf 6-Pol	2x Molex auf 6-Pol
Adapter, Sonstiges	Mini-DP-auf-DP, DVI-VGA-Adapter, CF-Br.	DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA, CF-Brücke, Aufkleber
Eigenschaften (20 %)	**2,51**	**2,20**	**2,30**	**2,59**
Temperatur Grafikchip (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	39/74/85 Grad Celsius	31/63/70 Grad Celsius	31/62/69 Grad Celsius	37/80/88 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,6 (21 %)/3,1 (32 %)/4,3 (35 %) Sone	0,6 (30 %)/2,2 (44 %)/3,5 (50 %) Sone	1,6 (40 %)/2,1 (43 %)/3,2 (49 %) Sone	0,4 (21 %)/1,0 (33 %)/2,1 (44 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Auffällig, ab dreistelligen Bildraten hörbar
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	19/47/45 Watt	17/29/52 Watt	18/32/55 Watt	26/55/52 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	122/165 Watt	123/162 Watt	118/147 Watt	128/183 Watt
Grafikchipübertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (990 MHz)/nein (1.080 MHz)	Ja (780 MHz)/nein (850 MHz)	Ja (780 MHz)/nein (850 MHz)	Ja (840 MHz)/nein (920 MHz)
Speicherübertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.310 MHz)/nein (2.520 MHz)	Ja (1.980 MHz)/nein (2.160 MHz)	Ja (1.980 MHz)/nein (2.160 MHz)	Ja (2.480 MHz)/nein (2.700 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Nein	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Nein
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,8 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vert.)	21,0/3,6 cm; 2x 6-Pol (horizontal)	21,0/3,6 cm; 2x 6-Pol (horizontal)	25,7/3,5 cm; 2x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**1,90**	**2,06**	**2,06**	**1,83**
FAZIT	+ Schneller als HD 5850 + Relativ sparsam – Hörbare AMD-Referenzkühlung	+ 2 Gigabyte Videospeicher + Üppiges Zubehör & Garantie – Relativ teuer	+ 3 Displayports inklusive + Üppiges Zubehör & Garantie – Laute Kühlung	+ HD-6870-Leistung + Leiser Kühler, aber … – deutliches Spulenfiepen in 3D
	Wertung: 2,15	**Wertung: 2,17**	**Wertung: 2,21**	**Wertung: 2,22**

GRAFIKKARTEN – Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6850	Igame 460	EAH6850 Direct Cu/2DIS/1GD5	Geforce GTX 460
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Colorful (www.colorful.cn)	Asus (www.asus.de)	Club 3D (www.club3d.nl)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 180,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6850; Barts Pro (40 nm)	Geforce GTX 460; GF104 (40 nm)	Radeon HD 6850; Barts Pro (40 nm)	Geforce GTX 460; GF104 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	960/48/32	336/56/32	960/48/32	336/56/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	100/600 MHz (0,945 VGPU)	51/101/135 MHz (0,865 VGPU)	100/600 MHz (0,945 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	775/2.000 MHz (1,148 VGPU)	823/1.640/2.000 MHz (0,986 VGPU)	790/2.000 MHz (1,148 VGPU)	675/1.350/1.800 MHz (0,987 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,50**	**3,18**	**2,80**	**3,31**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 MiByte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,5 ns, Hynix T0C)
Monitoranschlüsse	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	2x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	2x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 75-mm-Axiallüfter, 2 Heatpipes à 8 mm, VRM-Block	Eigendesign, Triple-Slot, 2x 75 mm axial, 6 Heatpipes à 6 mm, Backplate	Eigendesign, Dual-Slot, 75 mm axial, 2 Heatpipes à 8 mm, VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 92-mm-Axiallüfter, 2 Heatpipes à 8 mm
Software/Tools	Trixx-Tweaker, Treiber-CD	Treiber-CD	Asus-Tools, Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Über Sapphire-Select-Downloads möglich	-	-	-
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre
Kabel	HDMI-Kabel, Strom: Molex auf 6-Pol	Mini-HDMI auf HDMI, 2x Molex auf 6-Pol, DVI-VGA	Strom: Molex auf 6-Pol	-
Adapter, Sonstiges	DVI-VGA-Adapter, Crossfire-Brücke	Spannungs-Messpunkte, Turbo-Knopf	DVI-VGA, DVD-Tasche, CF-Brücke	DVI-VGA-Adapter, DVI-Ports vergoldet
Eigenschaften (20 %)	**2,03**	**2,42**	**2,11**	**2,15**
Temperatur Grafikchip (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	38/63/70 Grad Celsius	31/65/74 Grad Celsius	38/64/74 Grad Celsius	31/65/72 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,2 (21 %)/1,0 (47 %)/1,8 (53 %) Sone	2,7 (40 %)/2,9 (46 %)/3,7 (55 %) Sone	0,8 (21 %)/0,9 (30 %)/1,4 (43 %) Sone	1,2 (40 %)/1,6 (45 %)/3,1 (53 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	17/44/43 Watt	16/27/57 Watt	18/42/41 Watt	14/23/29 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	96/128 Watt	148/202 Watt	98/126 Watt	125/165 Watt
Grafikchipübertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (850 MHz)/nein (930 MHz)	Ja (900 MHz)/nein (985 MHz)	Ja (870 MHz)/nein (950 MHz)	Ja (740 MHz)/ja (810 MHz)
Speicherübertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.200 MHz)/nein (2.400 MHz)	Nein (2.200 MHz)/nein (2.400 MHz)	Ja (2.200 MHz)/ja (2.400 MHz)	Ja (1.980 MHz)/ja (2.160 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Nein (bei Redaktionsschluss)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip) – nur via Asus Smart Doctor	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	21,1/3,5 cm; 1x 6-Pol (horizontal)	24,9 (PCB 21,0)/5,5 cm; 2x 6-Pol (horiz.)	24,6 (PCB 24,1)/3,5 cm; 1x 6-Pol (vert.)	21,0/3,5 cm; 2x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**2,21**	**1,93**	**2,18**	**2,14**
FAZIT	+ Unhörbar im Leerlauf + Sparsam im 3D-Betrieb … – … ineffizient bei 2 LCDs/Blu-ray	+ Stark übertaktet + Spezialfunktionen – Konstant hohe Lautstärke	+ Leise Kühlung + Großes Tuning-Potenzial – Lange Platine (Gehäuseplatz!)	+ Exzellent übertaktbar + Relativ sparsam – Minimalistisches Zubehör
	Wertung: 2,23	**Wertung: 2,28**	**Wertung: 2,29**	**Wertung: 2,38**

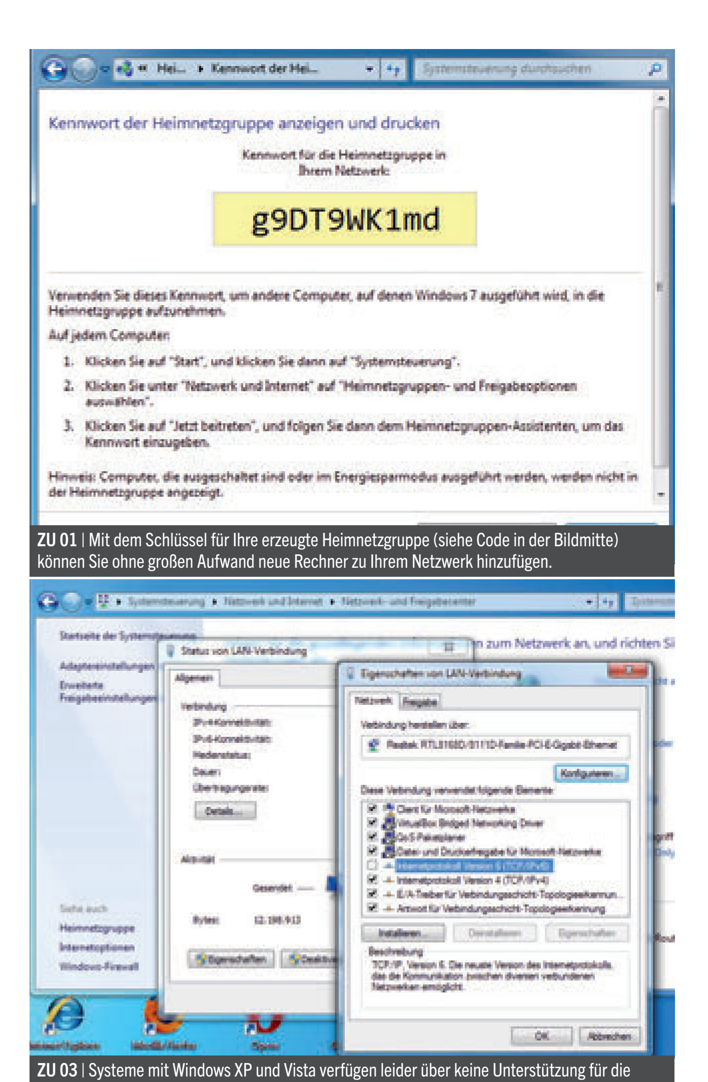


Tipps und Tricks für Windows 7



Von: Matthias Hesselmann/Andreas Zuber

In der vorherigen PC-Games-Ausgabe präsentierten wir Ihnen bereits nützliche Kniffe und Hilfen für Microsofts neuestes Betriebsystem. Jetzt gibt es nochmal Nachschlag.



ZU 01 | Mit dem Schlüssel für Ihre erzeugte Heimnetzgruppe (siehe Code in der Bildmitte) können Sie ohne großen Aufwand neue Rechner zu Ihrem Netzwerk hinzufügen.

ZU 03 | Systeme mit Windows XP und Vista verfügen leider über keine Unterstützung für die Heimgruppen-Funktion. Somit müssen Sie auf die alte Dateifreigabe zurückgreifen.

Netzwerk & Internet

Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren PC fürs Netzwerk fit machen und unbesorgt im Netz surfen können.

01 HEIMNETZGRUPPE ERSTELLEN

Um eine neue Heimnetzgruppe zu erstellen, klicken Sie in der Systemsteuerung auf „Netzwerk und Internet“ – „Heimnetzgruppe“ – „Heimnetzgruppe erstellen“. Wählen Sie die freizugebenden Objekte aus und klicken Sie auf „Weiter“. Anschließend übernimmt Windows die Einstellungen und blendet zum Abschluss ein Kennwort ein. Notieren Sie dieses, da bei allen weiteren Windows-7-Computern, die in die Gruppe aufgenommen werden sollen, dieses Kennwort eingegeben werden muss. Die Heimnetzgruppe ermöglicht es, Bilder, Musik, Videos und so weiter mit anderen Windows-7-Rechnern zu teilen.

02 EINER HEIMNETZGRUPPE BEITRETEN

Nach dem gleichen Prinzip treten Sie auch einer bereits bestehenden Heimnetzgruppe bei. Falls Windows 7 eine solche findet, bietet es den Beitritt automatisch an. Sie benötigen lediglich das bei der Erstellung generierte Passwort. Möchten Sie aus einer Heimnetzgruppe wieder austreten, begeben Sie sich nach „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Netzwerk und Internet“ – „Heimnetzgruppe“ und klicken dort auf „Heimnetzgruppe verlassen“.

03 NETZWERKFREIGABE UND SICHERHEITS-EINSTELLUNGEN

Mit der Heimnetzgruppe lassen sich schnell und einfach Windows-7-PCs miteinander verbinden. Setzen Sie jedoch XP oder Vista im Netzwerk ein, müssen Sie das alte Freigabesystem nutzen. Klicken Sie dazu den gewünschten Ordner mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im Kontextmenü „Freigeben für“ – „Bestimmte Personen“ aus. Sollen alle Netzteilnehmer zugreifen dürfen, geben Sie „Jeder“ ein und klicken auf „Hinzufügen“. Dann legen Sie noch die Berechtigungen (Lesen/Schreiben) fest. Funktioniert der Zugriff nicht, sind die Sicherheitseinstellungen anzupassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den freigegebenen Ordner und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Unter „Sicherheit“ prüfen Sie, welche Rechte für „Jeder“ eingestellt sind, und ändern diese gegebenenfalls.

04 IPV6 DEAKTIVIEREN

Für das normale Surfen und Spielen ist das neue Internet-Protokoll v6 noch nicht notwendig. Im Gegenteil: Es kann für Verzögerungen sorgen. Suchen Sie deswegen im Startmenü nach „Netz“ und öffnen Sie den Link zum „Netzwerk- und Freigabecenter“. Anschließend klicken Sie auf „LAN-Verbindung“ und darin auf „Eigenschaften“. Dort entfernen Sie den Haken vor „Internetprotokoll Version 6 [. . .]“.

05 WLAN NACH RUHEZUSTAND

Es kann vorkommen, dass es nach dem Stand-by- oder Ruhezustand etwas dauert, bis die Verbindung zum vorherigen Drahtlos-Netzwerk wieder aufgebaut werden kann. Um dies zu verhindern, begeben Sie sich einfach nach „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Geräte-Manager“ und suchen dort nach dem gewünschten WLAN-Adapter. Machen Sie einen Rechtsklick darauf und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Nun deaktivieren Sie die Option „Windows erlauben, das Gerät zum Energiesparen auszuschalten“. Der Rechner verbraucht zwar nun im Stand-by etwas mehr Strom, dafür steht das Netzwerk sofort nach dem Aufwachen aus dem Energiesparmodus zur Verfügung.

06 NETZWERK ANZEIGEN

Einen recht guten Einblick in Ihre bestehende Netzwerkarchitektur erhalten Sie, wenn Sie unter „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Netzwerk- und Freigabecenter“ auf „Gesamtübersicht anzeigen“ klicken. Die Grafik zeigt neben den verfügbaren Rechnern auch an, wie diese miteinander verbunden sind. Zusätzlich werden Netzwerkelemente wie Router oder Switches abgebildet.

07 SURFSPUREN ENTFERNEN

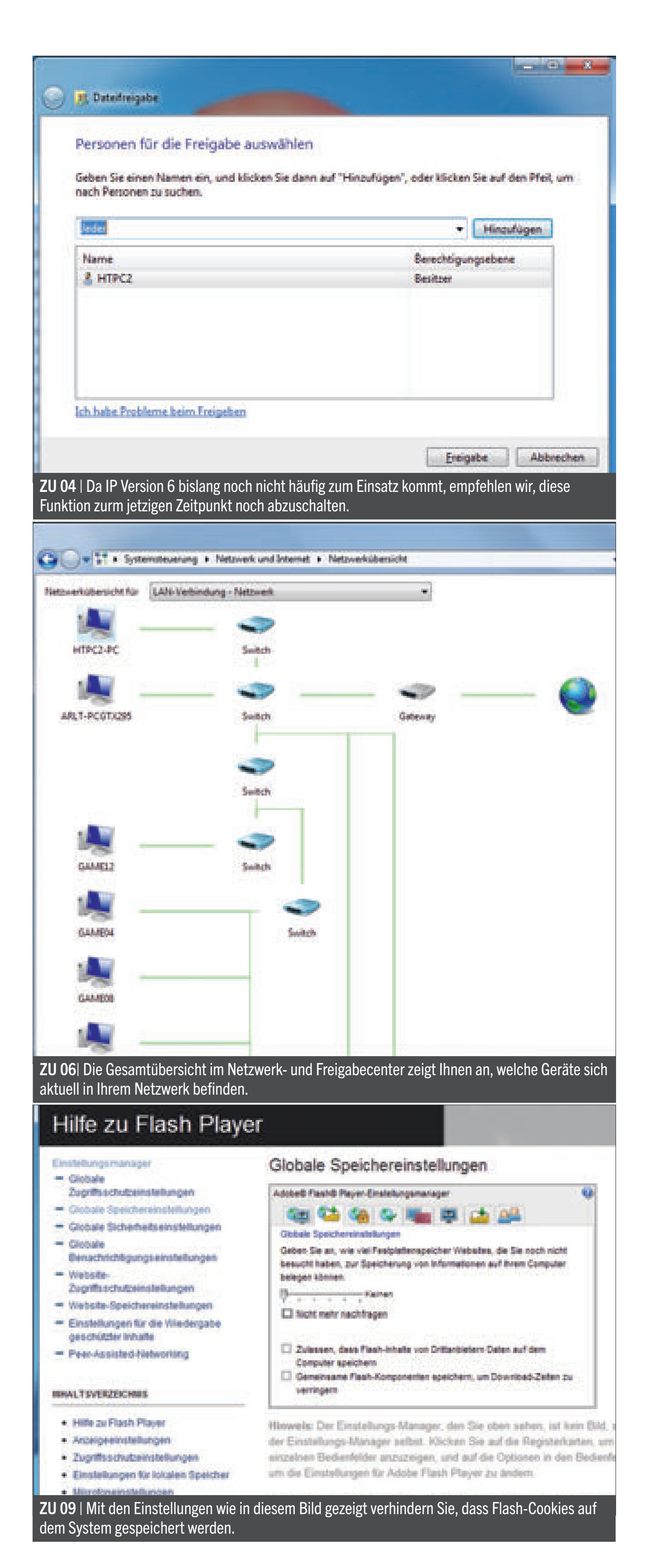
Alle Webbrowser speichern einen Verlauf der kürzlich besuchten Webseiten. Dies ist durchaus praktisch, da so schon beim Eintippen der Webadresse eine entsprechende Seite vorgeschlagen werden kann. Allerdings entsteht so auch der Nachteil, dass andere Personen, die Zugriff auf den Rechner haben, ebenfalls Einblick in das Surfverhalten erhalten. Um dies zu verhindern, sollten Sie Ihren Webbrowser so einstellen, dass er sich automatisch beim Beenden des Verlaufs und der Cookies entledigt. Im Internet Explorer kann dies über „Sicherheit“ – „InPrivate-Browsen“ zugeschaltet werden, im Firefox finden Sie diese Einstellungen unter „Extras“ – „Einstellungen“ – „Datenschutz“.

08 FLASH-COOKIES LÖSCHEN

Bei Flash-Cookies handelt es sich um Dateien, die von Webseiten mit Flash-Inhalten erzeugt und auf dem heimischen Rechner abgelegt werden. Wird die Webseite erneut besucht, kann diese das Cookie wieder auslesen, um so an benutzerspezifische Daten zu kommen. So werden beispielsweise automatische Anmeldungen ermöglicht. Größtes Problem an diesen sogenannten „Local Shared Objects“ ist, dass sie nicht vom Browser gesteuert, sondern vom Flash-Player verwaltet werden. Dies hat zur Folge, dass selbst bei einer Löschung der Browser-Historie und der HTML-Cookies weiterhin Spuren von besuchten Seiten auf dem System zurückbleiben. Um die Dateien trotzdem loszuwerden, begeben Sie sich in den Ordner „Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\Macromedia\Flash Player\#ShareedObjects“ und löschen dort einfach die vorhandenen Unterordner.

09 SPEICHERN VON FLASH-COOKIES VERHINDERN

Des Weiteren besteht Möglichkeit, anstelle des regelmäßigen Löschens von Flash-Cookies, wie im vorherigen Tipp beschrieben, vollständig auf die Erstellung sogenannter „Local Shared Objects“ zu verzichten. Starten Sie dazu einen Webbrowser Ihrer Wahl und öffnen Sie eine Homepage mit Flash-Elementen. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf die Flashdarstellung und wählen Sie „Globale Einstellungen“. Nun öffnet sich eine neue Seite, in der Sie den Link „Globale Speichereinstellungen“ anklicken. Ziehen Sie nun den Schieberegler ganz nach links, um zukünftig keinen Speicherplatz für Flash-Cookies mehr zur Verfügung zu stellen. Zusätzlich entfernen Sie die Häkchen bei „Zulassen, dass Flash-Inhalte von Drittanbietern Daten auf dem Computer speichern“ und „Gemeinsame Flash-Komponenten speichern, um Download-Zeiten zu verringern“. Diese Änderungen haben allerdings den Nachteil, dass unter Umständen einige Funktionen auf Flash-Webseiten nicht mehr verfügbar sind.



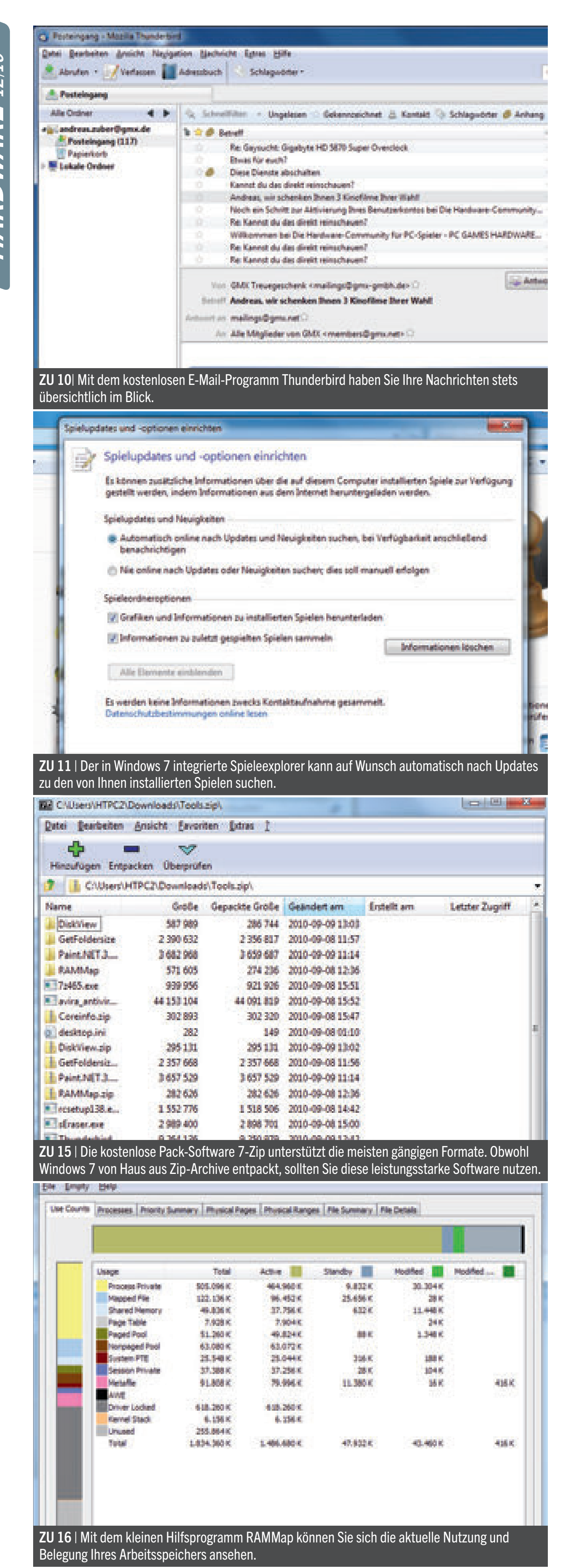
ZU 04 | Da IP Version 6 bislang noch nicht häufig zum Einsatz kommt, empfehlen wir, diese Funktion zurm jetzigen Zeitpunkt noch abzuschalten.

ZU 06| Die Gesamtübersicht im Netzwerk- und Freigabecenter zeigt Ihnen an, welche Geräte sich aktuell in Ihrem Netzwerk befinden.

ZU 09 | Mit den Einstellungen wie in diesem Bild gezeigt verhindern Sie, dass Flash-Cookies auf dem System gespeichert werden.

BONUSCODES

In vielen Tipps, vor allem in der Rubrik „Zubehör und Tools“ finden Sie den Hinweis auf einen Bonuscode, um Software oder Tools herunterzuladen. Um diesen Bonuscode eingeben zu können, gehen Sie bitte auf die Seite unserer Hardware-Kollegen www.pcgameshardware.de. Geben Sie anschließend im Suchfeld oben rechts den Code ein und nach einem Doppelklick auf „Bonuscode“ startet der gewünschte Download dann automatisch.



ZU 10| Mit dem kostenlosen E-Mail-Programm Thunderbird haben Sie Ihre Nachrichten stets übersichtlich im Blick.

ZU 11 | Der in Windows 7 integrierte Spieleexplorer kann auf Wunsch automatisch nach Updates zu den von Ihnen installierten Spielen suchen.

ZU 15 | Die kostenlose Pack-Software 7-Zip unterstützt die meisten gängigen Formate. Obwohl Windows 7 von Haus aus Zip-Archive entpackt, sollten Sie diese leistungsstarke Software nutzen.

ZU 16 | Mit dem kleinen Hilfsprogramm RAMMap können Sie sich die aktuelle Nutzung und Belegung Ihres Arbeitsspeichers ansehen.

Zubehör & Tools

Ohne Hilfsmittel kommt Window 7 nicht aus, daher sollten folgende Tools auf keinem Systen fehlen.

10 E-MAIL-PROGRAMM NACHRÜSTEN

Windows 7 wird im Gegensatz zu XP und Vista ohne E-Mail-Programm ausgeliefert. Um Mails direkt am Rechner empfangen zu können, müssen Sie also entweder Outlook aus dem Microsoft-Office-Paket nachinstallieren oder auf kostenlose Alternativen zurückgreifen. Wir empfehlen Ihnen den Griff zum E-Mail-Client Thunderbird von Mozilla (BONUSCODE 27AH). Das kostenlose Programm bietet einen ähnlichen Funktionsumfang wie Microsofts Outlook und ist zudem über Add-ons noch erweiterbar.

11 SPIELEEXPLORER: AUTOMATISCHE UPDATES

Microsoft hat mit Windows Vista den Spieleexplorer eingeführt. Diese Funktion gibt es auch unter Windows 7. Ein Vorteil des Spieleexplorers ist, dass Sie auf Wunsch über verfügbare Updates der installierten Spiele informiert werden. Diese Einstellung finden Sie im Menü unter „Optionen" – „Spielupdates und Neuigkeiten".

12 WINDOWS XP MODE

Für Windows 7 Professional und Ultimate können Sie sich kostenlos Virtual PC samt Windows XP (inkl. Lizenz) herunterladen. Damit lassen sich alte Programme fast nahtlos in Windows 7 einbinden. Nur das alte XP-Design verrät die Herkunft einer Anwendung aus dem VPC. Bei den neueren Programmversionen wird keine Virtualisierungstechnik im Prozessor zwingend vorausgesetzt.

13 SCREENSHOTS ERSTELLEN

Bildschirmfotos mit Rahmenauswahl erstellen, Markierungen einfügen und in verschiedenen Formaten exportieren: Das kann das Windows-eigene Snipping Tool. Starten Sie es, indem Sie im Startmenü nach „snip" suchen und die eingeblendete Verknüpfung auswählen.

14 EINRASTFUNKTION ABSCHALTEN

In Spielen kann es vorkommen, dass Sie die „Shift"-Taste lange oder besonders oft drücken. Dann drängt sich eine Windows-Eingabehilfe namens „Einrastfunktion" in den Vordergrund. Damit die Funktion nicht in unpassenden Momenten nervt, betätigen Sie mehrmals schnell die „Shift"-Taste und quittieren die erscheinende Meldung mit „Nein".

15 ARCHIVE MIT 7-ZIP ENTPACKEN

Obwohl Win 7 bereits Zip-Archive entpacken und erstellen kann, empfiehlt sich der Einsatz von „7-Zip". Das kostenlose Pack-Tool unterstützt nicht nur mehr Formate, sondern bringt auch gleich noch eine Benchmark-Funktion mit. Sie erhalten „7-Zip" über den BONUSCODE 27AM.

16 EINBLICK IN DEN RAM MIT RAMMAP

Das Tool RAMMap liefert eine grafische Übersicht, wie Windows den eingebauten Arbeitsspeicher nutzt. Damit lässt sich unter anderem ermitteln, ob Ihr System langsam an seine Belastungsgrenze stößt und eine Speichererweiterung sinnvoll wäre. Außerdem können Sie ablesen, wo geladene Dateien physikalisch adressiert sind. Der BONUSCODE 27AN führt Sie zum Download.

17 WIE VIEL RAM BRAUCHT DAS PROGRAMM?

VMMAP von Sysinternals zeigt Ihnen, wie viel physikalischen und virtuellen Speicher ein Programm gerade belegt. Mittels Balkendiagrammen verfolgen Sie, wie stark Windows minimierte Programme auf die Festplatte auslagert und dadurch physikalischen Arbeitsspeicher freiräumt. So können Sie Engpässe im Arbeitsspeicher einfacher vorhersehen. Über den BONUSCODE 27AR können Sie das Programm kostenlos herunterladen.

18 BILDSCHIRM KALIBRIEREN

Tippen Sie „dccw" in der Startmenü-Suche ein, gelangen Sie an ein Windows-Werkzeug, mit dem sich in mehreren Schritten die Grafikeinstellungen von Windows feinjustieren lassen. Dadurch wird sichergestellt, dass Farbe, Kontrast und Helligkeit perfekt am Bildschirm ausgegeben werden.

19 FESTPLATTENPLATZ ÜBERPRÜFEN

Bei der heutigen Festplattengrö-

weiter auf Seite XX

WEBBROWSER

Neben dem bereits in Windows integrierten Internet Explorer gibt es noch eine Vielzahl alternativer Browser. Diese unterscheiden sich hauptsächlich in den Punkten Funktionsumfang, Geschwindigkeit und Darstellung voneinander. Im Folgenden stellen wir Ihnen die gängigsten Webbrowser näher vor. Auf eine konkrete Empfehlung verzichten wir jedoch weitestgehend, da die Auswahl des eigenen Browsers zu stark von persönlichen Vorlieben abhängt. Um zu überprüfen, wie sicher die Webbrowser Internetseiten darstellen, haben wir sie durch den Acid3-Test (http://acid3.acidtests.org) geschickt. Dieser prüft, wie gut der Browser die gängigen Webstandards anzeigt. Die Geschwindigkeit haben wir über die Ladezeit der Homepage der Kollegen von der PC Games Hardware (www.pcgameshardware.de) ermittelt.



INTERNET EXPLORER 8
Der bei Windows 7 mitgelieferte Internet Explorer erreicht beim Darstellungstest lediglich 20 von 100 möglichen Punkten. Auch der Seitenaufruf dauert mit knapp 7 Sekunden zu lange. Allerdings steht die Version 9 bereits in den Startlöchern und diese soll auch in puncto Geschwindigkeit aufholen.



FIREFOX 3.6.10
Vor wenigen Jahren spielte Firefox eine untergeordnete Rolle. Heute surft fast jeder Zweite damit. Leider verpasst er aktuell mit 94 Punkten knapp den Acid3-Test. Auch das Laden der Homepage (etwa 6 Sekunden) könnte flotter geschehen. Dank der vielen Add-ons ist Firefox ein sehr anpassungsfähiger und individualisierbarer Browser.



OPERA 10.62
Besonders beim Funktionsumfang punktet der ehemals kostenpflichtige Browser. Beispielsweise kann über das eingebaute Tool „Opera Unite" eine eigene Homepage im Webbrowser betrieben werden. Beim Darstellungstest erreicht die aktuelle Version die volle Punktzahl und auch die Ladezeit ist mit unter 4 Sekunden extrem gering.



CHROME 6
Anfangs galt Googles Chrome unter Datenschützern als bedenklich, diese Befürchtungen haben sich aber nicht bewahrheitet. Den Acid3-Test besteht Chrome mühelos und auch die Ladezeit von unter 4 Sekunden ist niedrig. Nachahmenswert: Chrome bietet als einziger Browser beim ersten Start die Auswahl der Standardsuchseite an.



SAFARI 5
Auch Apple mischt im Browserreigen mit. Mit Safari hat man einen recht flotten Browser geschaffen, der besonders im Homescreen stark an Iphone und Konsorten erinnert. Auch Safari besteht den Acid3-Test mit 100 Punkten, benötigt aber für die Seitendarstellung eine knappe Sekunde länger als Chrome.

WINDOWS MEDIA CENTER EINRICHTEN

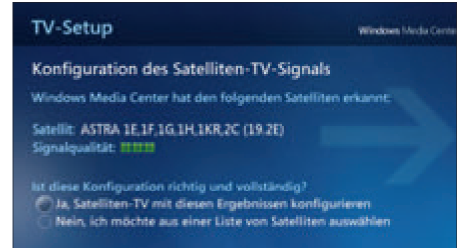
Das Media Center von Windows 7 macht Ihren Rechner zur Multimedia-Station. Über eine angepasste Benutzeroberfläche können Sie Musik wiedergeben, Filme und Fotos betrachten sowie Fernsehprogramme ansehen oder aufzeichnen (siehe Tipp 23). Die Darstellung ist für die Ausgabe auf einen Fernseher optimiert, lässt sich aber auch auf jeden normalen Monitor kalibrieren. Um Ihnen bei der Einrichtung des Media Centers zu helfen, begleiten wir Sie exemplarisch durch die Konfiguration.



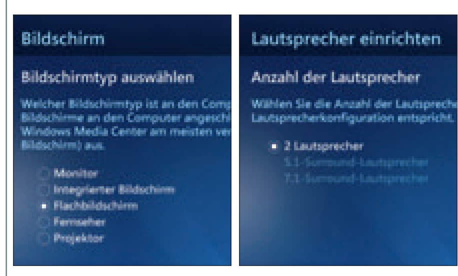
1. WILLKOMMEN-BILDSCHIRM
Beim ersten Start des Media Centers erscheint eine Willkommensmeldung mit der Aufforderung zur Konfiguration des Systems. Klicken Sie auf „Weiter", um damit zu beginnen.



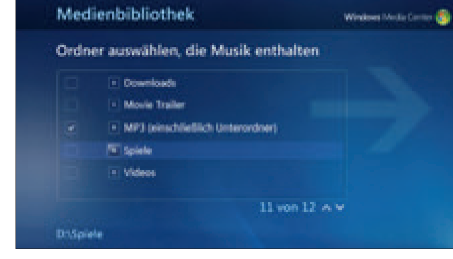
2. AUSWAHL DES ASSISTENTEN
Sie gelangen nun ins Hauptmenü des Assistenten. Wählen Sie „Benutzerdefiniert" aus und klicken Sie sich durch die Fenster, bis Sie bei „Optionales Setup" angelangt sind.



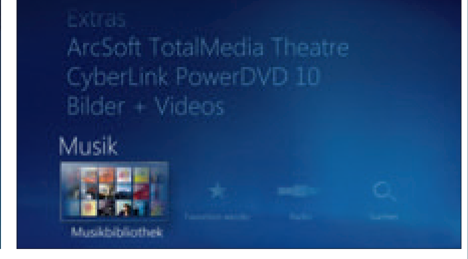
3. TV-TUNER KONFIGURIEREN
Wählen Sie nun den ersten Punkt aus, um Ihre Fernseh-Hardware einzurichten. Falls Sie nicht über ein derartiges Gerät verfügen, fällt dieser Schritt weg.



4. BILDSCHIRM UND LAUTSPRECHER
Als Nächstes starten Sie die Bildschirm- und Sound-Einstellungen. Achten Sie darauf, den richtigen Anzeigetyp anzugeben, um das beste Bild zu erhalten.



5. BIBLIOTHEKEN EINRICHTEN
Zum Abschluss müssen Sie nur noch die Speicherorte Ihrer Multimedia-Dateien angeben. Der Ordner „Bibliotheken" ist schon voreingestellt.



6. FERTIGES MEDIA CENTER
Nun können Sie den Assistenten beenden und gelangen ins Hauptmenü des Media Centers. Mit der Maus navigieren Sie durch die einzelnen Bereiche.



ZU 18 | Helligkeit, Kontrast und Farbwiedergabe lassen sich für eine optimale Optik mühelos mit dem Windows-Befehl „dccw" kalibrieren.

ZU 19 | Mit dem Tool Getfoldersize behalten Sie stets den Überblick über die Größe von Ordnern auf Ihrer Festplatte.

ZU 21 | Gelöschte Dateien oder Verzeichnisse lassen sich zum Glück häufig mit Programmen wie Recuva wiederherstellen.

ße jenseits von einem Terabyte verliert man häufig den Überblick über abgelegte Dateien. Um den Speicherbedarf einzelner Ordner komfortabel im Blick zu behalten, empfehlen wir das Tool „Getfoldersize" Mit diesem kann eine Festplatte oder Partition analysiert werden. Als Ergebnis erhalten Sie eine prozentuale Auflistung des Speicherplatzbedarfs. In der Explorer-ähnlichen Oberfläche können auch Dateien gelöscht, umbenannt oder ausgeführt werden. Praktisch: Die erstellte Ordnerliste können Sie direkt drucken oder als Textdatei abspeichern. Unter dem BONUSCODE 27AU können Sie diesen Explorer-Ersatz herunterladen.

20 BLUESCREEN ENTSCHLÜSSELN

Es kommt zwar deutlich seltener vor als bei den Vorgängern, hin und wieder quittiert aber auch Windows 7 den Dienst mit einem Bluescreen. Aus den kryptischen Angaben, die teilweise auch nur für einen kurzen Moment auf den Bildschirm zu sehen sind, wird jedoch ein normaler Benutzer kaum schlau. Abhilfe schafft das Programm „Bluescreenview". Es bedient sich der von Windows beim Absturz erzeugten Dump-Files, um die Fehlermeldung des Bluescreen samt weiteren Informationen anzuzeigen. Somit wird die Suche nach dem Crash-Verantwortlichen vereinfacht. Das Tool können Sie über den BONUSCODE 27AW laden.

21 DATEIEN WIEDERHERSTELLEN

Wird unter Windows eine Datei gelöscht, ist sie noch nicht endgültig verloren. Auf der Suche nach einem versehentlich entfernten Element sollte Sie Ihr Weg als Erstes zum Papierkorb führen. Ist dort nichts mehr zu finden, müssen Sie auf zusätzliche Hilfsmittel zurückgreifen. So können Sie mit dem kostenlosen Tool „Recuva" viele bereits verloren geglaubte Dateien wiederherstellen. Der äußerst einsteigerfreundliche Assistent ermöglicht neben einer vollständigen Dateiensuche auch eine Einschränkung auf Bilder, E-Mails oder Dokumente. Gefundene Dateien können anschließend markiert und in einem beliebigen Ordner gesichert werden. Achten Sie aber darauf, dass eine Wiederherstellung nur dann funktioniert, wenn der entsprechende Festplattenplatz nicht bereits wieder belegt wurde. Deshalb sollten Sie das Tool so schnell wie möglich ausführen, um eine maximale Erfolgsrate zu erreichen. Recuva erhalten Sie kostenlos unter dem BONUSCODE 27AZ.

22 DATEIEN SICHER LÖSCHEN

Eine gelöschte Datei ist noch lange nicht endgültig vernichtet. Um die Festplatte zu schonen, wird lediglich die Dateizuordnung entfernt, die Daten bleiben jedoch bestehen und können unter Umständen mit einer entsprechenden Software wiederhergestellt werden. Bei sensiblen Dokumenten ist dies äußert unpraktisch. Dem wirken Programme wie „Secure Eraser" von Ascomp entgegen. Dateien, die Sie mit diesem Tool löschen, werden bis zu 35-mal überschrieben. Eine Wiederherstellung ist danach fast unmöglich. Zudem bietet „Secure Eraser" die Möglichkeit, den nicht benutzten Speicherplatz eines Laufwerks zu bereinigen. Damit werden auch Datenfragmente vernichtet, deren Dateien auf herkömmliche Weise gelöscht wurden. Der „Secure Eraser" ist für den Privatgebrauch kostenlos und kann über den BONUSCODE 27A3 bezogen werden.

Multimedia

Ein praktischer Bestandteil von Windows 7 sind Multimedia-Funktionen. Wir zeigen die wichtigsten.

23 AUFNAHME VON TV-PROGRAMMEN

Windows 7 kann dank des Media Centers auch als digitaler Videorekorder fungieren. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass Sie einen unterstützten TV-Stick oder eine Fernsehkarte eingebaut haben. Ist dies der Fall, starten Sie das Media Center und führen Sie, falls noch nicht geschehen, die Konfiguration durch. Begeben Sie sich dann zu „TV + Filme" und starten Sie dort „Live-TV". Wählen Sie nun den gewünschten Kanal aus und starten Sie die Aufnahme über die Steuerelementleiste. Über die Funktion „TV-Programm" kann auch eine

zeitgesteuerte Aufnahme programmiert oder eine komplette Serie regelmäßig aufgezeichnet werden.

24 LAUTSTÄRKE PROGRAMMSPEZIFISCH REGELN

Windows 7 erlaubt es, die Lautstärke programmspezifisch anzupassen – selbst dann, wenn die Anwendung keine eigene Regelung besitzt. Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol im Infobereich neben der Uhr und wählen Sie „Mixer". Nun lassen sich alle aktiven Wiedergaben einstellen. Erfreulicherweise bleiben diese Einstellungen auch nach dem Neustart des Systems erhalten.

25 AUTOMATISCHE WIEDERGABE

Wenn Sie eine CD einlegen oder einen USB-Stick anstecken, erscheint das Auswahlfenster „Automatische Wiedergabe". Die Einstellungen für die automatische Wiedergabe können Sie in der Systemsteuerung unter „Hardware und Sound" – „Automatische Wiedergabe" gleich für alle Medien vornehmen.

26 MEDIA PLAYER 12

Geräte fernsteuern: Mit dem Media Player 12 in Windows 7 ist es möglich, UPNP-Geräte über das Netzwerk fernzusteuern. Starten Sie dazu den Media Player 12, klicken Sie eine „Playlist" oder ein Musikstück mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Abspielen auf" aus. Dies ist auch mit anderen Windows-7-PCs möglich, wenn Media-Streaming im Media Player 12 aktiviert ist.

27 CODECS INSTALLIEREN

Falls Sie mal auf eine Medienatei stoßen, die sich beim besten Willen nicht starten lassen will, fehlt Ihnen womöglich nur der passende Codec. Um Ihr System auf die meisten Formate vorzubereiten, empfiehlt es sich, ein zusätzliches Codecpack zu installieren. Wir raten hier zum „K-Lite Codec Pack" (BONUSCODE 279F). Die enthaltenen Audio- und Video-Codecs sollten die meisten Bedürfnisse abdecken. Allerdings ist es so immer noch nicht möglich, Blu-ray-Scheiben unter Windows 7 wiederzugeben. Hierfür wird eine zusätzliche kostenpflichtige Software, zum Beispiel Power DVD 10 von Cyberlink, benötigt.

28 DIASHOW STARTEN

Um eine Diashow unter Windows 7 zu starten, öffnen Sie einfach den Explorer und navigieren zum Speicherort Ihrer Bilder. Dort angekommen, markieren Sie einfach die gewünschten Dateien und klicken Sie auf „Diashow". Die Bilder werden nun im Vollbild ausgegeben. Sie können entweder auf den automatischen Bilderwechsel warten oder das nächste Element per Mausklick forcieren. Durch Drücken der „Esc"-Taste wird die Diashow beendet.

29 LAUTSPRECHER KONFIGURIEREN

Sollten Ihre Lautsprecher bei der Wiedergabe keinen Ton ausgeben, liegt das unter Umständen daran, dass sie falsch konfiguriert wurden. Um zu überprüfen, wie Ihre Boxen eingestellt sind, begeben Sie sich zu „Start" – „Systemsteuerung" – „Hardware und Sound" – „Sound". Dort wählen Sie nun „Lautsprecher" aus und klicken auf die „Konfigurieren"-Schaltfläche. Im erscheinenden Dialog wählen Sie die Art Ihrer Lautsprecher aus und klicken auf „Testen". Wenn Sie jetzt Sound hören, haben Sie die richtige Konfiguration gewählt und können dem Assistenten über die „Weiter"-Schaltfläche bis zum Ende folgen.

30 MINIANWENDUNGEN NUTZEN

Seit Windows Vista ist der Desktop durch Gadgets, auch Minianwendungen genannt, erweiterbar. Diese Miniprogramme bieten allerlei nützliche Funktionen. So gibt es zum Beispiel Tools, die Sie über Itunes oder das Windows Media Center steuern können, Mini-Diashows oder Nachrichtenticker. Um Ihrem Desktop ein solches Gadget hinzuzufügen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen im Menü „Minianwendungen" aus. Im erscheinenden Fenster können Sie nun einfach per Doppelklick Ihrem Desktop eine Anwendung anheften. Zusätzlich können Sie auch noch einige kostenlose Mini-Tools über „Weitere Minianwendungen online beziehen" herunterladen.

31 VLC INSTALLIEREN

Zusätzlich zum enthaltenen Windows Media Player 12 empfiehlt es sich, den kostenlosen VLC Player (BONUSCODE 279G) auf dem System zu installieren. Diese minimalistische Abspielsoftware gibt annähernd alle Formate mit Ausnahme von Blu-ray wieder und bietet zudem einige Eigenschaften, die der Media Player vermissen lässt. ❑



ZU 24 | Der Lautstärkemixer ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke verschiedener Programme festzulegen. Diese Einstellung bleibt auch nach einem Neustart bestehen.

ZU 25 | Mit der Konfiguration der automatischen Wiedergabe können Sie bestimmen, welches Medium mit welcher Software gestartet wird.

ZU 30 | Die Minianwendungen, auch Gadgets genant, liefern Ihnen nützliche Informationen direkt auf den Desktop. Weitere Helferlein können Sie auf der Windows-Live-Homepage herunterladen.

ZU 31 | Klein, aber fein: Der kostenlose VLC-Player öffnet beinahe alle Formate anstandslos, kann DVDs abspielen und Medien über Netzwerk und Internet streamen.

Desktop und Taskleiste

Tastaturkürzel	Funktion
Allgemeine Tastenbefehle	
Alt + Enter	Eigenschaften des Elements anzeigen
Alt + Tab	Zwischen Anwendungen hin- und herschalten
Strg + Shift + Esc	Taskmanager direkt starten
Shift (gedrückt halten)	Autostart von CDs umgehen
Shift + ←, →	Nächstes/vorheriges Zeichen markieren
Shift + Ende	Ganze Zeile markieren (Cursor steht am Beginn)
Shift + Entf.	Sofortiges Löschen von Dateien (ohne Papierkorb)
Shift + F10	Kontextmenü für markiertes Objekt anzeigen
Shift + Pos1	Ganze Zeile markieren (Cursor steht am Ende)
Strg + A	Alles markieren
Strg + C	Markiertes Objekt in die Zwischenablage kopieren
Strg + V	Objekt aus der Zwischenablage einfügen
Strg + X	Markiertes Objekt ausschneiden
Strg + Z	Letzte Änderung rückgängig machen
Win + D	Desktop anzeigen
Win + E	Arbeitsplatz öffnen
Win + F	Datei oder Ordner suchen
Win + L	Computer sperren
Win + M	Alle Fenster minimieren
Win + Pause	Systemeigenschaften öffnen
Win + R	Ausführen-Dialog anzeigen
Win + U	Öffnen der Eingabehilfen
Win + T	Durchschalten der Programme auf der Taskleiste
Win + Leertaste	Desktop-Vorschau anzeigen
Win + Zifferntaste	Zwischen den Fenstern an der Position X in der Taskleiste wechseln (bei geöffnetem Vorschaufenster)
Shift + Win + Zifferntaste	Eine weitere Instanz des angewählten Programms an der Position X in der Taskleiste öffnen
Alt + Win + Zifferntaste	Jumpliste in der Position der verwendeten Nummer auf der Taskleiste starten
Strg + Win + Zifferntaste	Aktives Fenster entsprechend der Nummerierung wechseln
Win + ↑	Fenster maximieren
Win + ↓	Fenster minimieren
Win + ←	Fenster an den linken Bildschirmrand schieben
Win + →	Fenster an den rechten Bildschirmrand schieben
Win + Shift + ←	Programm zum linken Monitor verlagern
Win + Shift + →	Programm zum rechten Monitor verlagern
Win + Pos1	Alle anderen Fenster minimieren
Win + G	Gadgets in den Vordergrund bringen
Win + P	Optionen für externes Display anzeigen
Win + X	Windows-Mobilitätscenter öffnen
Taskleiste	
Shift + Mausklick auf Icon	Neue Instanz des Programms öffnen
Mausklick mit mittl. Taste auf Icon	Neue Instanz des Programms öffnen
Strg + Shift + Mausklick	Neue Programm-Instanz mit Admin-Rechten öffnen

Internet Explorer und Media Player

Tastaturkürzel	Funktion
Internet Explorer	
Strg + B	Favoritenverwaltung öffnen
Strg + E	Aufrufen der Such-Leiste
Strg + F	Webseite durchsuchen
Strg + H	Verlauf der Internetsitzung anzeigen
Strg + I	Favoriten am linken Rand anzeigen
Strg + L	Dokument oder Ordner einer Internetseite öffnen
Strg + Mausrad nach unten	Schrift auf der Webseite vergrößern
Strg + Mausrad nach oben	Schrift auf der Webseite verkleinern
Strg + N	Neues Internet-Explorer-Fenster öffnen
Strg + O	Dokument oder Ordner einer Internetseite öffnen
Strg + P	Webseite drucken
Strg + R	Webseite aktualisieren
Windows Media Player 12	
Strg + 1	Wechselt zum Bibliothek-Modus
Strg + 2	Wechselt zum Design-Modus (von jedem Modus)
Strg + 3	Wechselt zum Abspiel-Modus
Strg + 7	Zum Abspielen hinzufügen (im Bibliothek-Modus)
Strg + 8	Zum Brennen hinzufügen (im Bibliothek-Modus)
Strg + 9	Zu Sync hinzufügen (im Bibliothek-Modus)
Strg + B	Vorheriger (Eintrag oder Kapitel)
Strg + F	Nächster (Eintrag oder Kapitel)
Strg + H	Schaltet Zufallsmodus an/aus
Strg + J	Medium auswerfen
Strg + M	Menüleiste in der Bibliothek ein-/ausblenden
Strg + N	Playlist erstellen
Strg + O	Zeigt „Öffnen"-Dialog
Strg + P	Umschalten zwischen Abspielen/Pause
Strg + Q	Fügt ausgewählten Titel zur offenen Playlist hinzu
Strg + T	Schaltet Repeat-Modus an/aus
Strg + U	Zeigt URL-öffnen-Dialog
Strg + Shift + G	Abspielgeschwindigkeit schnell
Strg + Shift + N	Abspielgeschwindigkeit normal
Strg + Shift + S	Abspielgeschwindigkeit langsam
Strg + →	Nächste Wiedergabeliste
Strg + ←	Vorherige Wiedergabeliste
→	Nach vorne springen/spulen
←	Nach hinten springen/spulen
Strg + Klick	Player auf Bildgröße reduzieren (nur im Abspiel-Modus)
Esc	Zurück (z. B. aus Vollbild)
F7	Stummschalten
F8	Ton leiser
F9	Ton lauter
Alt + Enter	Zum Vollbild umschalten







Ein McMEDIA-Gameshop ist auch in Deiner Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

WIR FEIERN, DU SPARST!

Sensationelle Jubel-Angebote zum 100. McMEDIA-Gameshop.

Top-Spiele zu sensationellen BUNDLE-SPARPREISEN!*

*Beim Kauf einer PS3 oder Xbox 360 Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden.











Indiana Jones und der Stab der Könige



Transformers - Die Rache

je 9,99



Band Hero

Transformers - Die Rache




Top-Spiele für PS3 und Xbox 360 zu sensationellen BUNDLE-SPARPREISEN!*

*Beim Kauf einer PS3 oder Xbox 360 Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden.



Mafia II



Die Sims 3

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1



Castlevania: Lords Of Shadow

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!



Lego Indiana Jones - Die legendären Abenteuer

Band Hero

Guitar Hero: Metallica



Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

BlazBlue: Continuum Shift

INKL. 2 BONUSMISSIONEN: TRAJANSFORUM und DIE AQUÄDUKTE



Assassin´s Creed: Brotherhood - Special Edition

FIFA 09



Need for Speed: Undercover

Zumba Fitness: Join The Party



Hol dir die neue Trend-Sportart in dein Wohnzimmer! Erfordert KINECT-Sensor!

PC SPIELE

JUBEL-SPAR-BUNDLES!



World Of WarCraft: Cataclysm



Als Erster spielen!

Mitternachtsverkauf am 07.12.10 ab 00:00 Uhr in vielen McMEDIA-Gameshops!
Vorverkaufs-Adressen: www.mcmedia.de



Two Worlds II

FIFA 11

Need For Speed: Hot Pursuit - Limited Edition

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1



JUBEL-SCHNÄPPCHEN!



Civilization IV - Ultimate Edition

Lego Star Wars: Die komplette Saga



JUBEL-SCHNÄPPCHEN!



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

Beim Kauf einer Nintendo DS Lite Konsole (rot oder schwarz) kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.



Nintendo DS Lite Schwarz

je 125,-

statt 129,99

Nintendo DS Lite Rot



New Super Mario Bros.

BUNDLE-SPARPREIS*

je 19,99

Mario Kart DS

Einzelpreis je 39,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim Kauf mehrerer Artikel aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.10, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Pokémon: Silberne Edition - SoulSilver inkl. Pokéwalker
+ Pokémon-Figur
Solange der Vorrat reicht.
GRATIS!

Pokémon: Goldene Edition - HeartGold inkl. Pokéwalker
+ Pokémon-Figur
Solange der Vorrat reicht.
GRATIS!

Professor Layton und die verlorene Zukunft
+ Schlüsselanhänger
Solange der Vorrat reicht.
GRATIS!

Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

COUPON-PREIS

je 35,99

Ohne Coupon je 39,99

Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

Style Boutique

Golden Sun: Die dunkle Dämmerung



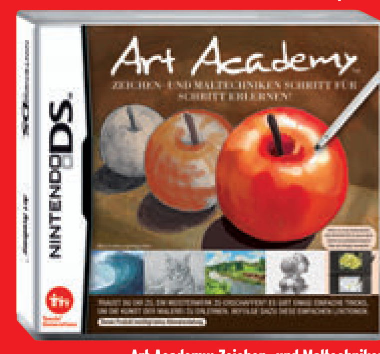
COUPON-PREIS

je 26,99

Ohne Coupon je 29,99

Super Lehrer

Tetris Party Deluxe



Art Academy: Zeichen- und Maltechniken Schritt für Schritt erlernen!



Nintendo DSi XL bordeauxrot

+ Zwei Test-Spiele in der Konsole installiert:
- Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wortspiele
- Wörterbuch 6 in 1 mit Kamerafunktion

Inkl. Nintendo DSi Web-Browser.

- Riesige Screens! 93% größere Bildschirme als NDS Lite
- Bis zu 17 Stunden Akkulaufzeit
- 2 vorinstallierte Test-Spiele
- In verschiedenen Farben erhältlich



je 175,-

statt 179,99

Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

* Beim Kauf einer Nintendo DSi XL Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.



FIFA 11

Die Sims 3

BUNDLE-SPARPREIS*

je 24,99

Einzelpreis je 39,99

Monopoly

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1

JUBEL-SPARPREIS!

Mein Traumjob Kinderärztin



statt 29,99

je 12,49

statt 39,99

Schatz der Delfine

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!

Nintendo DSi XL Zubehörset

- DSi XL Tasche
- Schutzfolien für beide Bildschirme und die Kameralinse
- 2 Ersatzstifte
- 2 Spiele-Leerhüllen
- Reinigungstuch

Du sparst 33%



9,99

statt 14,99

Prinzessin Lillifee - Meine wunderbare Welt



je 19,99

Anno - Erschaffe eine neue Welt

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!



statt 49,99

Guitar Hero: Metallica



statt 29,99

Indiana Jones und der Stab der Könige

je 12,49



je 22,-

Anno: Erschaffe eine neue Welt

Firefighter - Real Heroes

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim Kauf mehrerer Artikel aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.10, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Super Mario All-Stars - 25 Jahre Jubiläumsedition

STRENG LIMITIERT! Ab 03.12.10

- 4 Super Mario Spiele-Klassiker
- 1 Super Mario Music CD
- 1 Super Mario Booklet

COUPON-PREIS 26,99

Ohne Coupon 29,99



COUPON-PREIS 89,99

Ohne Coupon 99,99

Wii Fit Plus + Balance Board

Bestelle jetzt vor und sichere dir eine coole Bananen-Box und das Spiel zum Erstverkaufstag am 03.12.10! Aktion gültig bis 02.12.10 Solange der Vorrat reicht.

Donkey Kong Country Returns + Bananen-Box

GRATIS!



COUPON-PREIS je 44,99

Ohne Coupon je 49,99

New Super Mario Bros.

Super Mario Galaxy 2



COUPON-PREIS 35,99

Ohne Coupon 39,99

Wii Party

Limitierte Jubiläums-Edition!

Wii Mario Kart Jubel-Spar-Bundle



Top-Spiele zum BUNDLE-SPARPREIS!*

* Beim Kauf einer Wii Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

FIFA 11



Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1



Disney Micky Epic



Need For Speed: Hot Pursuit



Die Sims 3



BUNDLE-SPARPREIS*

je 34,99

statt 49,99

Einzelpreis je 44,99

JUBEL-SCHNÄPPCHEN!

Wii Lenkrad

Lenkrad zur Aufnahme deiner Wii Fernbedienung. Kompatibel mit Motion Plus. In weiß oder schwarz erhältlich. Ab Mitte November.



JUBEL-SPARPREIS!

Aufblasbares Kart-Auto + Wii Lenkrad

Einfach deine Wii Fernbedienung in das Lenkrad des Karts einsetzen und ein ganz neues Rennspiel-Gefühl erleben! Kompatibel zu allen Wii Rennspielen und Motion Plus. Für bis zu 65 Kg Körpergewicht geeignet. Ab Mitte November.

39,99

statt 49,99

Inkl. Lenkrad zur Aufnahme der Wii Fernbedienung (nicht im Lieferumfang)

Inkl. Fußpumpe

Abmessung: ca. 114 x 71 cm

Du sparst 20%











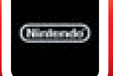








GAMER SERVICE

















McMEDIA

10 GUTE GRÜNDE, BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

24 Stunden-Blitz-Lieferservice
Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb 24 Stunden für dich beschaffen.

Neuheiten Vorbestellservice
Immer als Erster spielen und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige Gratis-Zugaben oder attraktive Rabatte sichern und dein Lieblingsspiel sicher zum Erstverkaufstag in den Händen halten.

Riesiges Sortiment
Bei uns findest du ein riesiges Sortiment an Video- und Computerspielen – auch Uncut, PEGI, und ab 18 Spiele.

Dauerhaft günstigste Preise
McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas, idee+spiel mit über 1000 guten Fachgeschäften. In deinem McMEDIA-Fachgeschäft findest du die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft.
Und durch den gemeinsamen Einkauf werden attraktive Preisvorteile für dich geschaffen!

Exklusive GRATIS-Zugaben
Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive Gratis-Artikel zu deinen Lieblingsspielen.

Kompetente Fachberatung
Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. Kompetente Beratung und exzellenter Service ist bei uns selbstverständlich.

Aktiver Jugendschutz
Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommst du immer die passenden Spiele für dein Kind.

Kostenlose Games-Magazine
Mit unseren kostenlosen Spiele-Magazinen Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

Gebraucht-Spiele-Service
Gebrauchtware ist deutlich günstiger als Neuware! Viele McMEDIA-Gameshops kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen. Schlag zu und spare bares Geld!

Uncut, PEGI, ab 18 Spiele
Viele Spiele ab 18, die nicht beworben werden dürfen, erhältst du in McMEDIA-Fachgeschäften auf Anfrage gegen Altersnachweis.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse · www.mcmedia.de



Händlerverzeichnis

Viele* Spiele ab 18

PEGI-VERSIONEN auf Anfrage erhältlich!

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Deiner Nähe!

Unter www.mcmedia.de kannst Du Dir eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596
www.games04.de

McMEDIA iE-SHOP
Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.spielesparer.de

GAMEDEALER
Eisenbahnstr. 88
16225 Eberswalde
03334/289923
www.gamedealer-online.de

MEDIA POINT
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151
www.mcmediapoint.de

4GAMERS
Rundestr. 2
29221 Celle
05141/2196610
www.4gamers-celle.de

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404
www.fachhaus-glaubitz.de

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522

McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

COMPIDISC
Johannesstr. 2
34369 Hofgeismar
05671/507763
www.compidisc.de

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/9480-0
www.joneleit.de

SPIELWAREN SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521
www.sulzer-spielwaren.de

SPIELWAREN SULZER
Klausstraße 24
36251 Bad Hersfeld
06621/78966
www.sulzer-spielwaren.de

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE
Hauptstr. 88-92
37431 Bad Lauterberg
05524/996935
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE
Ufferplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992
www.toystore-badsachsa.de

KAI`S WELT DER SPIELE
Schillerstr. 41
38440 Wolfsburg
05361/272661
www.xtoy.de

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

McMEDIA-SHOP
Bismarckstr. 40
41061 Mönchengladbach
02161/2474141

FOTO HAKE
Carl-Leverkus-Str. 1a
42929 Wermelskirchen
02196/4886

PRIMAL GAMES
Kurt-Schuhmacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088
www.bachler.de

MAGIC ENTERTAINMENT
Moerser Str.42
47198 Duisburg
02066/54164
www.magic-duisburg.de

SOFTWARE ENTERTAINMENT
Neue Linnerstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

BUCHHANDLUNG GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329
www.buchhandlung-guenzel.de

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530
www.twenhaefel.de

REPLAY-GAMES
Neue Poststr. 10-12
53721 Siegburg
02241/1273866
www.replay-games.de

ADVENTURE MUSIC-TICKETS-GAMES
Marktplatz 29
53773 Hennef
02242/868140
www.music-adventure.de

LET`S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661
www.mcmedia-iserlohn.de

MOCK SPIELZEUGLAND
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

CONSOLE MANIA
Heinsestr. 5
63739 Aschaffenburg
06021/5831971
www.consolemania.de

SYSTEM COM 99
Schulstr. 46
71720 Oberstenfeld-Gronau
07062/97888-66
www.PC-Service-Bottwartal.de

PR-TEC
Friedrichstr. 4
75045 Walzbachtal
07203/4395165
www.pr-tec.de

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586
www.highlight-computer.de

MEGASTAR VIDEOSPIELE
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59953
www.mega-star.de

SPIELWAREN SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850
www.schlattl.de

MOWIN VIDEOGAMESHOP
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.mowin.de

POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55 A
92358 Seubersdorf
09497/6521
www.powerofgames.de

MANDROPS AG
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225600
www.mandrops.de

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de

Österreich:

PLAYSTORE
Hernalser Hauptstr. 111
A-1170 Wien
0043-1-2363781
www.playstore.at

MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-7722-652500

GEMANDO McMEDIA GAMESHOOP
Flurstraße 1
A-6063 Innsbruck/Neu-Rum
0043-(0)512-260886
www.gemando.at

PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436

Belgien:

KINDERPARADIES IN LOGOS
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen
0032(0)87560459
www.logos.be

KINDERPARADIES PLUS
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith
0032(0)80228128
www.logos.be

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!
Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de



VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.



GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

***Viele Spiele ab 18,** die wir hier nicht bewerben dürfen, erhalten Sie auf Anfrage gegen Altersnachweis. Kein Versand.

Preise sind Abholpreise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer, Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Angebote sind nur bei teilnehmenden McMEDIA-Gamestores erhältlich. Solange Vorrat reicht. Terminangaben sind unverbindlich und können sich herstellerbedingt ändern.
Es besteht keine Mitnahmegarantie. Falls Hersteller zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2010.

Keine Mitnahmegarantie. Alle Angebote solange der Vorrat reicht.



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

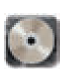
MODS & MAPS 12/10

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

LEFT 4 DEAD 2

Dead before Dawn 2



Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme

Bitte anschnallen! Wir präsentieren die gelungene Fan-Kampagne zum Film Dawn of the Dead.

Vor Kurzem stellten wir Ihnen die Fan-Kampagne **Dead before Dawn** für **Left 4 Dead** vor. Nun haben die talentierten Modder des Teams Delay ihr Werk auch für den Nachfolger des Valve'schen Zombie-Shooters umgesetzt. Am Fan-Projekt, das bereits im September 2009 – damals noch als Beta – veröffentlicht wurde, betrieben die Modder noch Feinschliff. So entfernten sie zahlreiche Bugs und überarbeiteten alle fünf Karten.

Was die Optik betrifft, legten die Jungs um Jacob „Darth Brush" Wawer und Stephan „Cosmic" Vandenborn mehr Wert auf Details, damit sich die Spieler in eine reale Umgebung versetzt fühlen. Alle Musikstücke wurden für **Dead before Dawn 2** neu komponiert und man engagierte den professionellen Sprecher Jeremiah Costello für die Rolle des Hank Kowalski. Zudem fügten die Macher Minigames für den Experten- und Realismus-Modus ein. So muss man etwa erst einige zusätzliche Defibrillatoren reparieren, indem man die Batterien dafür findet.

Einige Geschäfte sind verschlossen und Sie müssen den Schlüssel dafür finden, um an zusätzliche Waffen und Items zu kommen. Damit die Spieler die Shops nach einiger Zeit nicht allzu routiniert öffnen, befindet sich der Schlüssel natürlich immer an einem anderen Ort.

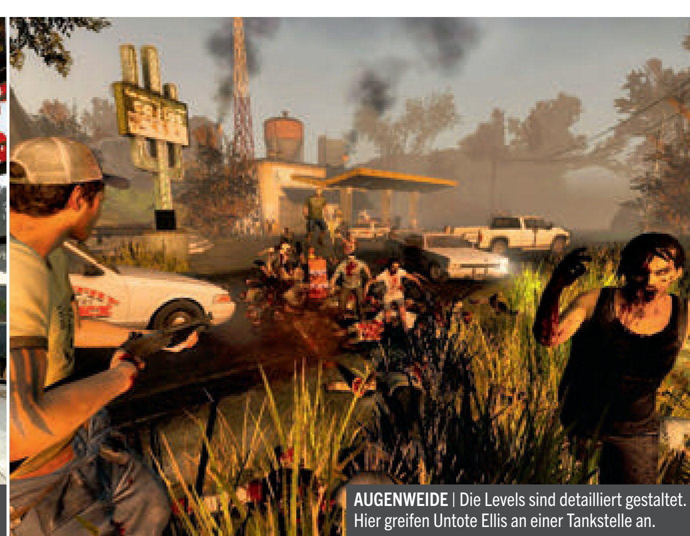
In der Mod statten Rochelle, Nick, Ellis und Coach dem Einkaufszentrum Crossroads Mall einen Besuch ab. **Dead before Dawn 2** ist an George Romeros Film-Remake **Dawn of the Dead 2k4** angelehnt. Sie sehen viele Orte aus dem Blockbuster wieder und treffen etwa den Security-Guard Hank Kowalski, eine Persiflage auf den Filmcharakter „C.J.". Über Funk nehmen die Überlebenden Kontakt mit ihm auf. Er stellt die Mall als Refugium in einer von Zombies überrannten Welt dar, verfolgt aber ganz eigene Pläne mit den vier Überlebenden …

Dead before Dawn 2 wurde noch stärker auf kooperatives Spielen ausgerichtet. Je mehr menschliche Spieler sich auf einer Karte befinden, desto schwieriger werden einige Events und desto länger dauern sie teilweise auch. Bei mehr als vier Spielern kommen sogar neue Ereignisse hinzu. Dadurch entsteht ein recht hoher Wiederspielwert dieser überaus gelungenen Fan-Kampagne. Super! ❑

Info: moddb.com/mods/dead-before-dawn



SCHLÜSSELDIENST | Schließen Sie die Türen der Mall, bevor der einmillionste Kunde kommt! Schnell!



AUGENWEIDE | Die Levels sind detailliert gestaltet. Hier greifen Untote Ellis an einer Tankstelle an.



MÄNNER WOLLEN
IMMER NUR DAS EINE:
ALLES.
ADRENALIN, ECHTE TYPEN, LIFESTYLE UND WISSEN.
TÄGLICH AUF DMAX.
DMAX
FERNSEHEN FÜR DIE TOLLSTEN
MENSCHEN DER WELT: MÄNNER.
DMAX.DE

CRYSIS

The Call of the Fireflies



Clement „Corwin“ Melendez ist ein alter Hase in der Modding-Community. Nach Action-Krachern wie **7th Serpent: Genesis**, **Mona: The Assassin** und **Boiling** für **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** oder **Mandate of Heaven** für **Crysis** lässt der Franzose es nun etwas ruhiger angehen und versieht sein neues Werk sogar mit einer gehörigen Portion Anspruch.

In The Call of the Fireflies übernehmen Sie die Rolle eines alten Mannes, der fühlt, dass sein Ende naht, sich durch eine Winterlandschaft kämpft und nach einem Platz zum Sterben sucht. Das klingt vielleicht etwas unorthodox, laut Modder Melendez ist diese Weise, dem Tod zu begegnen, in einigen Kulturen, etwa der asiatischen, jedoch durchaus Usus.

Nahezu alle Spielelemente aus **Crysis** wurden entfernt. Sie können nur herumlaufen und mit Objekten wie Brücken und Schaltern interagieren. Gameplay-Elemente wie Rennen, Springen oder Waffen hat Melendez entfernt. Für Hardcore-Spieler mag das ein bisschen langweilig klingen, aber die Mod ist auf andere Weise herausfordernd.

Ihre Gegner sind die Kälte, eisiger Wind und vor allem Wasser. Und lassen Sie Ihre Spielfigur nicht ins Nass tappen, das wird sie umbringen, wenn sie sich nicht gleich wieder an Lagerfeuern, Laternen oder sonstigen Hitzequellen aufwärmt. Gleiches gilt für heftigen Wind oder einfaches Herumstehen in der Kälte. Folgen Sie einfach den namensgebenden Glühwürmchen (Fireflies), sie lotsen Sie durch das Gelände – bis hin zu Ihrer letzten Ruhestätte.

Abwechslungsreiche Rätsel wie Wasserströme, die Sie per Schleusen umleiten müssen, oder Früchte als Gewichte, die Brücken ausfahren, machen die Mod zu einem tollen Erlebnis – auch ohne Schusswechsel und Explosionen. *(mb)* ❑

Info: http://fireflies.clement-melendez.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Einfach

RÄTSELHAFT | Um die obere Brücke passierbar zu machen, müssen Sie Gewichte in einen Behälter legen.

BILDERRÄTSEL | Zu Beginn erklärt der Modder dem Spieler mit visuellen Tipps die Spielmechanik.

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Enhanced Edition



Das Community Patch Team (**Gothic 3: Community Patch**) arbeitet schon seit April nun auch an einem Patch zum **Gothic 3**-Add-on **Götterdämmerung**. Unterschied diesmal: Dieser Software-Flicken wird ganz offiziell im Auftrag von Publisher Jowood entwickelt sowie in späteren Verkaufsversionen (Enhanced Edition) enthalten sein und das Team wird dafür auch entlohnt. Eine entsprechende Vereinbarung zwischen dem Publisher und dem vom Patch Team gegründeten Studio Mad Vulture Games bestätigte das Team in einem Foreneintrag.

Der Patch wird neben Bugfixes auch das überarbeitete Kampfsystems von **Gothic 3** v1.74, ein neues Balancing, verbesserte Grafik, überarbeitete Modelle, Anpassungen in Quests und Dialogen, Verbesserungen im Weltdesign und vor allem Stabilitäts- und Performance-Verbesserungen bringen. Geplanter Release: 4. Quartal 2010. *(mb)* ❑

Info: www.madvulture.de

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

OPTIMIERER | Neue Inhalte wie Quests oder Waffen wird es nicht geben, aber viele Verbesserungen.



Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

IN DECKUNG! | Auf de_new_sultan kommt es zum Feuergefecht zwischen zwei Teams.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

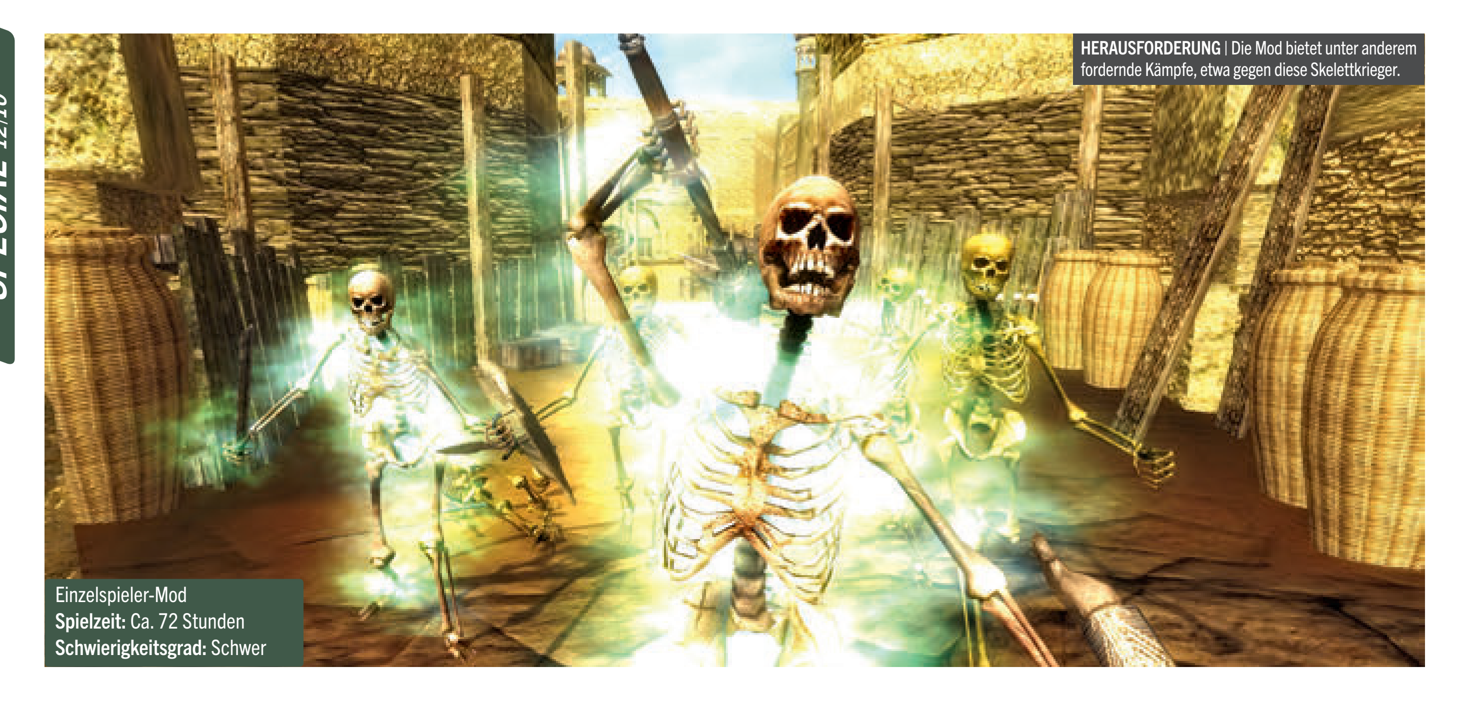
Map-Pack



Gemeinsam mit der Community-Webseite mapgate.eu haben wir für Sie ein Kartenpaket mit acht tollen Mehrspieler-Schlachtfeldern für **Counter-Strike: Source** auf die DVD gepackt.

Unter anderem finden Sie darin mit **cs_siege_2010** eine Source-Portierung der CS 1.6-Map **cs_siege**, die mit einer hübschen Winterlandschaft versehen und leicht angepasst wurde. Bei **de_asia** betreten Sie eine grafisch sehr schön gestaltete, chinesische Hafenstadt. Bei der Source-Engine-Portierung **de_bahrain_beta** wurde das Layout ebenfalls aus dem bekannten **CS 1.6**-Original übernommen und grafisch aufpoliert. Während Sie bei **de_new_sultan** in einer am Meer gelegenen Tempelanlage eines Sultans verweilen, dreht sich das Spielgeschehen bei **de_nighthawk_pro** um eine geheime Militärbasis, in der Sie den neuen Stealth Fighter des US-Militärs schützen müssen. *(mb)* ❑

Info: www.mapgate.eu



HERAUSFORDERUNG | Die Mod bietet unter anderem fordernde Kämpfe, etwa gegen diese Skelettkrieger.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 72 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Der Orden des Drachen



Von: Marc Brehme

In dieser riesigen Mod schlagen Sie mit dem Orden des Drachen einen Aufstand in Cyrodiil nieder.

Ach, es ist schon ein Kreuz mit dem Heldentum. Von wegen herumsitzen, über alte Zeiten philosophieren und sich im Ruhm vergangener Taten sonnen! Ständig kommt irgendein Depp daher und will, dass man irgendeine Sache erledigt. Rette diese Prinzessin, beende jenen Krieg, entreiße diesem Goblin jenen verzauberten Edelstein und hole für denjenigen die Kartoffeln aus dem Feuer. So auch in der Mod **Der Orden des Drachen** für das Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, in der Sie als Meister Cyrodiils einen Aufruhr im Land niederschlagen sollen.

Die umfangreiche Modifikation erweitert **The Elder Scrolls 4: Oblivion** um sage und schreibe 90 abwechslungsreiche Quests mit einzigartigen Charakteren. Während der Spieler durch Wüste, Schnee, Dschungel und Moor watet, um neue Städte, Burgen, Tempelruinen, Höhlen und Geheimnisse zu entdecken, dürften mehr als 70 Stunden vergehen. Was nicht verwunderlich ist, denn die Macher haben in **Orden des Drachen** nicht nur einen eigenen Ritterorden mit Begleitern, Burgen, Bewaffnung und allem Schmonz untergebracht, sondern auch 500 Seiten Dialoge vollständig vertont, die aus über 10.000 Einzeldateien bestehen.

Die Hauptquest fügt sich prima ins Hauptspiel ein und führt das abrupte Ende **Oblivions** weiter. Zunächst müssen Sie die Ordensritter, die Ihnen vom Reichskanzler Ocato empfohlen wurden, überzeugen, Sie beim Kampf gegen die Aufständischen zu unterstützen. Schnell stellt sich heraus, dass es sich nicht um die edelsten Recken des Reiches handelt, sondern um den stets besoffenen Clagius, den feigen Thoralf, die rassistische Dunkelelfin Sorla und den



AUGENSCHMAUS | Die Grafik der Mod ist sehr detailliert. Beachten Sie die glänzenden Rüstungen!



HINTERHÄLTIG | In der Ordenskrypta greifen Sie skelettierte Ordenskrieger an.

dichtenden Schönling Relius. Der fünfte Ritter Helgarth ist gleich ganz verschwunden. Zusammen mit der verbleibenden Ritterbelegschaft machen Sie sich also auf den Weg und suchen das Lager der Aufrührer. So kommen Sie auch immer näher an den Hintermann der Verschwörung, zu dessen Aufenthaltsort Sie schließlich einen eindeutigen Hinweis finden.

Schließlich stürmen Sie die Burg an der Nordgrenze Cyrodiils, in der Sie einen der längsten **Oblivion**-Dungeons (ca. 20 Zellen) überwinden müssen, um an Ihrem Ziel von keinem Geringeren als Reichskanzler Ocato persönlich in Empfang genommen zu werden. Dieser eröffnet Ihnen, dass er Sie für ein Ritual benutzen möchte, um von dem Daedra-Fürsten Mephala ein Schwert zu erhalten, das in einer alten Prophezeiung als Schlüssel zum neuen Kaisertum genannt wird.

Dummerweise geht bei dem Ritual etwas schief und Sie werden direkt in ein Mephala-Reich teleportiert, das seine eigenen Gesetze hat. Hier stehen Sie dann auf verlorenem Posten. Niemand hilft Ihnen und es bleibt Ihnen überlassen, welche Quests Sie finden und wie lange und wie tief Sie in die Wüste eintauchen möchten. Vielleicht werden Sie Hohepriester der sagenumwobenen Stadt Kathar? Vielleicht treten Sie den Assassinen bei? Vielleicht machen Sie aber auch einen auf Arenakämpfer oder Karawanenführer?

In Mephalas Reich erleben Sie eine Spielwelt in der Größe der Shivering Isles. Und falls es Ihnen gelingt, irgendwann einmal wieder aus der Wüste zu entfliehen, wartet auf jeden Fall immer noch Reichskanzler Ocato mit seinen Machenschaften in Cyrodiil auf Sie …

Nicht zuletzt bietet die Mod auch für dunkle Charaktere viel zu tun. Diese erwartet eine umfangreiche Assassinengilde mit Aufgaben mit mehr als zwanzig Stunden Spielzeit. Einfach toll! ❑

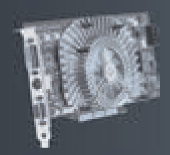
Info: http://odd.newraven.net



BESCHWINGT | Tänzerinnen sorgen für eine lebendige Atmosphäre – und Modder Ryan für neue Sounds.

BETÄUBT | In der Trostlosigkeit der Wüste sind Drogen für viele Bewohner die einzige Ablenkung.

ALTERNATE




Prozessor

Intel® Core™ i7-870 Prozessor

- Sockel-1156-Prozessor • Lynnfield • 4x 2.933 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache • Boxed ohne CPU-Kühler

HU1I33

AMD



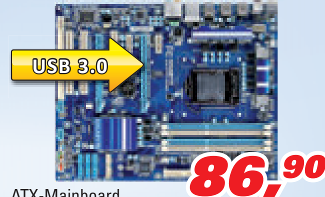
Sockel-AM3-Prozessor

AMD Phenom II X3 740

- 3x 3.000 MHz Kerntakt • „Heka" 45 nm
- 1,5 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- inkl. CPU-Kühler
- Black Edition

HEGA0B

GIGABYTE



ATX-Mainboard

GigaByte GA-P55-USB3

- Sockel 1156 • Intel® P55 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • 4x DDR3-RAM
- 1x IDE, 2x SATA 3Gb/s, 6x SATA-RAID 3Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GUEG16

ZALMAN



CPU-Kühler

Zalman CNPS9900A LED

- für Sockel 775, 939, AM2(+), AM3, 1156, 1366
- 1x 120-mm-Lüfter
- Abmessungen: 131x152x94 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen

HXLZ40

ZOTAC



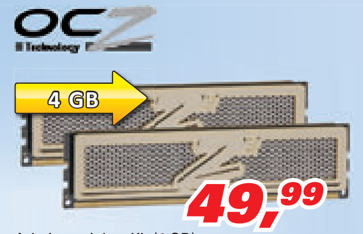
Nvidia-Grafikkarte

ZOTAC GTX470

- Nvidia Geforce GTX470 • 607 MHz Chiptakt
- 1,2 GB GDDR5-RAM • 3.348 MHz Speichertakt
- DirectX® 11 und OpenGL 4.0
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

JCXTF2

OCZ



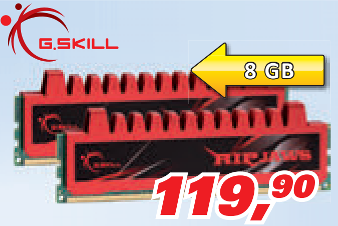
Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

OCZ DDR3-1333 Kit

- „OCZ3G1333LV4GK" • Timing: 9-9-9-20
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10666)
- „Z3 XTC"-Kühlkörper
- Kit: 2x 2 GB

ICIFMK

G.SKILL



Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- F3-12800CL9D-8GBRL, Ripjaws-Serie
- CAS Latency (CL) 9
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG7J1

Pioneer



Blu-ray-Brenner

Pioneer BDR-205BK

- Schreiben: 12x BD-R, 2x BD-RE, 12x BD-R DL, 2x BD-RE DL
- Lesen: 8x BD • SATA • Bulk

CGBI07

SPARKLE



Nvidia-Grafikkarte

SPARKLE GeForce GTX 580

- Nvidia GeForce GTX 580 • 772 MHz Chiptakt
- 1,5 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXKF8

WD Western Digital



Externe 2-TB-Festplatte

WD Elements Desktop New 2 TB

- WDBAAU0020HBK • 2.000 GB Kapazität
- 7200 U/min • 8 MB Cache • 8,9 ms (lesen)
- USB 2.0 • 3,5"-Bauform
- neues Design

AFUW11

WD Western Digital

59,90

Externe Festplatte

WD WDBAAA5000AD2

- WDBAAA5000AD2 • 500 GB Kapazität
- Mini-USB 2.0 • 2,5"-Bauform, extern
- Schwarz

AAUWJX

47,99

400-Watt-Netzteil

Cougar A400/R 400W

- 400 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX, EPS12V 2.92

TN4H61

LIAN LI

Neuheit!

99,90

Desktop-Gehäuse

Lian Li PC-Q09FB

- Einbauschächte extern: 1x 5,25" (slim)
- Einbauschächte intern: 1x 2,5"
- inkl. einem Lüfter • Front: 2x USB, 2x Audio
- für Mini-ITX-Mainboard • integr. Flex-Netztei

TQXLFN



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



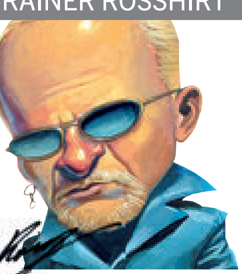
PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Simulationen erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit und es gibt nahezu nichts, was inzwischen nicht simuliert werden kann.“

Da ist es dann kein Wunder, dass eine ganze Branche davon lebt, sich ständig neue Simulationen auszudenken oder bereits vorhandene Themen neu aufzubereiten. Selbst spannungsgeladene Szenarien wie Angeln oder U-Bahn fahren können schon am heimischen PC nachgespielt werden. Aber die Themen, die wirklich echten Nervenkitzel und blankes Adrenalin versprechen, sind bisher noch nicht angetastet worden. Wie findet man solche Themen? Ganz einfach. Man fährt täglich mit dem Auto ins Büro und macht sich so seine Gedanken. Was zuerst auffällt – wo bleibt der Baustellenplaner? Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Auf einer zufällig generierten Stadtkarte gilt es, die Hauptverkehrswege zu finden. Sind diese ausgemacht, muss der Spieler durch geschickte Planung dafür sorgen, dass Baustellen, welche nur in begrenzter Stückzahl vorhanden sind, so platziert werden, dass möglichst viele Staus entstehen. Doch nicht nur die Menge der zu erzielenden Staus garantiert Punkte, auch die Qualität des Staus ist von Bedeutung. Ein guter Stau ist dann entstanden, wenn die virtuellen Autofahrer mindestens eine Stunde benötigen, um die Baustelle zu passieren. Bei einem perfekten Spiel wäre die Länge der zu erreichenden Staus gleichzusetzen mit der Gesamtlänge des örtlichen Straßennetzes. Das will geübt sein! Als Hilfsmittel bieten sich Ampeln, Einbahnstraßen und Umleitungen an, von denen großzügig Gebrauch gemacht werden kann.
Als Erweiterung des „Baustellenplaners“ können zusätzliche Module erworben werden. Hier sollte man zuerst zum „Baustellenmikado“ greifen. Eine zufällig ausgesuchte Baustelle gilt es so mit Baumaschinen zu bestücken, dass diese eine möglichst große Fläche einnehmen und somit die Länge der Baustelle maximieren. Aber Vorsicht! Sind die Maschinen einmal platziert, dürfen sie für mindestens sechs Monate nicht mehr von der Stelle bewegt werden. Ein Bauplatz, auf dem sich etwas verändert, bringt Minuspunkte. Werden die Baumaschinen knapp, kann man zur Not auch noch zusätzlich Bauarbeiter verteilen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass man nicht zu viele und besonders ruhige Exemplare verwendet, um den fast schon Zen-artigen, in sich ruhenden, entspannten Gesamteindruck nicht zu zerstören. Wenn jeder zehnte der passierenden virtuellen Autofahrer vor Langeweile einschläft, ist das Spielziel erreicht.
Sollte das zu eintönig werden, kann natürlich auch der „Baustellenpsycho“ nachgerüstet werden. Das Spielprinzip ist identisch mit dem „Baustellenmikado“, allerdings wird hier mehr Wert auf Action gelegt. An der Farbe des kochenden Kühlwassers muss die Automarke und anhand der lauten Flüche die Nationalität der Fahrer erraten werden. Zusätzliche Punkte kassiert man, wenn man es schafft, dass mindestens zwei Prozent aller im Stau stehenden Mitspieler aus purer Verzweiflung ihr Auto stehen lassen und sich hurtig zu Fuß vom Spielfeld machen. Kochen weniger als 25 Kühler pro Stunde oder beinhalten die Flüche keinerlei Todesdrohungen, hat man schon vorher beim Baustellenplaner versagt und muss seine Baustelle noch einmal nachbessern.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Hippe

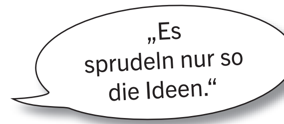
„Ich möchte dich nicht blamieren.“

Hallo Rossi,
ich möchte dich nicht blamieren, aber Hippe hat bzw. hatte in der deutschen Sprache verschiedene Bedeutungen. Unter anderem bedeutet Hippe „hässliche, streitsüchtige Frau“ (laut Duden).

Mit freundlichen Grüßen
René

Gut, auch ich bin nicht allwissend und der Begriff „Hippe“ war mir bis dato wirklich unbekannt, obwohl ich schon der Meinung bin, mich im muttersprachlichen Bereich halbwegs sicher zu bewegen. Inzwischen ist mir geläufig, dass es sich bei einer Hippe auch um eine Backware (z. B. wäre die allseits beliebte Eiswaffel per geschwollener Definition eigentlich eine Hippe!) oder ein Messer zum Abschlagen von Ästen handeln kann. Da ich Gartenarbeit tunlichst meide und man Eis zwar in größeren Mengen in mir lagern kann, sofern es nicht zum weiteren Verzehr gedacht ist, aber ich in keiner Weise knusprig bin, ist mir immer noch unklar, warum der Schreiber der E-Mail (siehe letzte Ausgabe) mich als Hippe titulierte. Da kann deine Erklärung natürlich Licht ins Dunkel bringen. Allerdings streite ich energisch ab, eine Frau zu sein. Bezüglich der Eigenschaften „hässlich“ und „streitsüchtig“ besteht offenbar Erklärungsbedarf, wie mir eine kurze Umfrage unter miesen Kollegen bescheinigte.

Geistesblitz



Ein freundliches Hallo miteinander!
Ein gleichgesinnter Kumpane und meine Hochgesinntheit haben ein äußerst heißes Game im Kopf. Es sprudeln nur so die Ideen. Ob nackter Versuchsmensch, Van-Helsing-ähnliche Einheiten oder solch eine Beschreibung der Einheit: ein nacktes, ungewaschenes und bestialisch stinkendes Individuum, welches keiner sozialen Norm entspricht und weder Sprache noch Kleidungtragen erlernt hat. Eine unverzagende Quelle an kranken, witzigen, abgespacesten

ROSSIS RACHE AN **LARS**

Rossi: Lieber Lars, vielen Dank für deine Briefsendung, die auch heil bei mir angekommen ist. Ich möchte die Gelegenheit nutzen, dir den altmodischen Begriff „Absender“ etwas näher zu erläutern. Man versteht darunter die freiwillige Angabe des Nachnamens und seiner Anschrift, wobei der Nachname jener Name ist, mit dem gewöhnlich dein Vater angesprochen wird (nein, nicht von dir oder deiner Mutter – nehme ich zumindest an). Und die Anschrift ist das, wo dein Haus wohnt, wenn ich an dieser Stelle Michael Mittermeier zitieren darf. Du wirst dich vielleicht fragen, wozu denn dieser Absender gut ist. Er dient lediglich dazu, dass andere wissen, wie du heißt und wo du wohnst. Sag jetzt nicht vorschnell, dass uns das nichts angeht. Ich vermute, du hast uns in dem Umschlag das Heft samt DVD beigelegt, damit wir etwas damit machen. Richtig? Und was ist, wenn wir damit fertig sind? Willst du dann dein Heft wieder haben? Wenn ja, sollte dir inzwischen klargeworden sein, dass ein Absender nicht nur eine bloße und somit überflüssige Höflichkeitsfloskel ist, sondern bisweilen zwingend notwendiges Beiwerk. Und wenn wir schon dabei sind, schwierige Fragen zu stellen – eine hätt' ich noch: Was sollen wir mit Heft und DVD machen? Uns beides ansehen und über den anonymen Spender freuen, der in seinem Begleitschreiben lediglich barsch und wortkarg sofortige Erledigung befahl? Was sollen wir erledigen? Das Heft an unseren Mitbewerber schicken, der es auch hergestellt hat? Wie soll der damit verfahren? Austauschen und uns zurückschicken? Das wird nicht nötig sein. Wir haben bereits ein Exemplar.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Vorstellungen. Wir dachten, uns mit den wahnsinnigen Ideen an euch zu wenden. Vielleicht wollt ihr mehr erfahren. Lasst es uns wissen!

Jocu

Nein, eigentlich würden wir es vorziehen, wenn wir nicht noch mehr erfahren müssten. Was wir bisher erfahren haben, reicht uns völlig. Ich kann jetzt nur vermuten, dass ihr uns auf eine ganz, ganz tolle Idee aufmerksam machen wolltet, aus der man die Handlung für ein Spiel stricken könnte. Zum Glück ist hier niemand für die Entwicklung neuer Ideen zuständig. Wenn euch ein neues Spiel eingefallen ist, wendet ihr euch am besten an ein Entwicklerstudio – sollen die sich damit herumärgern. Allerdings fürchte ich, dass es nicht ganz so einfach ist, sich ein neues Spiel auszudenken. Es reicht einfach nicht, illegale Substanzen zu konsumieren, dabei ein Diktiergerät laufen zu lassen und hinterher alle halbwegs verständlichen Worte abzutippen. Sollte ich mit meiner Vermutung jedoch falsch liegen und es sich hierbei nicht um die Idee für ein Spiel handeln (eurer E-Mail konnte ich das ja nicht eindeutig entnehmen), müsste ich mir ernsthaft Sorgen machen.

Quiz

„Nun wird es schwieriger."

Hallo, lieber Herr Rosshirt!

Die letzte PC Games ist wieder echt toll gewesen. Auf Ihrer Rumpelkammer-Seite schlagen Sie vor, dass man vielleicht über eine Online-Rezeptsammlung reden könnte. Also, das wäre eine gute Idee. Ich würde mich sogar freuen, wenn Ihre Rezepte dann auch auf der beiliegenden DVD als Sammlung gebrannt wären. Da ich Hobby-Koch bin und diese gastronomische Befriedigung genieße, freue ich mich immer auf neue Rezepte à la Rossi. Ach ja, ich würde gerne mitraten, wer denn dieser Mann auf dem Bild ist: Ich denke mal, dass Sie das sind. Nun wird es schwieriger: Ihr Beruf? Sie machen Menschen mit Ihrer Rubrik fröhlicher? Sie sind der Gral für die PC Games? Sie sind ein Redakteur mit sehr vielen Erfahrungen? Sie arbeiten im Kundendienst als Kundenbetreuer? Sie kümmern sich um Lehrlinge? Sie sind auf der DVD das „Happy End"? Oops, Sie machen ja viel. Jetzt weiß ich es: Sie sind der Geist der Zeitschrift!

Mit freundlichen Grüßen,
Patrick Morbach

Okay – es kamen einige Zuschriften, in denen sich Leser für meine Rezepte in gesammelter Form ausgesprochen haben. Ich wäre unter Umständen, vielleicht, eventuell, möglicherweise nicht abgeneigt und spiele mit dem Gedanken. Damit dies jedoch nicht zur reinen Textwüste verkommt, müsste ich mir zwecks bildlicher Gestaltung etwas einfallen lassen, was bei Menschen wie mir, die beim Anblick einer Kamera Herpes bekommen, durchaus nicht einfach wäre. Falls unter meinen Leser dazu Ideen aufkeimen sollten – ihr kennt ja alle meine E-Mail-Adresse. Nicht angesprochen werden hierbei aber ausdrücklich Jocu und sein ebenso verwirrter Kumpel! Beim Quiz haben Sie leider vollkommen danebengetippt, auch wenn Sie sich über meine Funktion ernsthafte Gedanken machten. Und zu Ihrem Fazit kann ich da nur sagen, dass mich bisher niemand für den Geist dieser Zeitschrift gehalten hat – eher für deren Fluch.

Rossis Welt



Hallo RR,

wenn dein Haus kein Fake ist – Hammer des sieht so geil aus!

omen2033

Ich gebe zu, dass ich durchaus in der Lage bin, verschiedene Sachen zu faken, wobei einige aus Gründen des Jugendschutzes an dieser Stelle ganz bestimmt nicht diskutiert werden. Aber ein ganzes Haus zu faken ist mir bisher noch nicht gelungen – und offen gestanden auch noch nicht in den Sinn gekommen. Ergo: Das Haus ist echt. Ein klein wenig erschrocken bin ich jedoch über den zweiten Teil deiner sehr übersichtlichen E-Mail. Du meinst jetzt hoffentlich nicht, dass du mein Haus sexuell stimulierend findest, oder? Kann es sein, dass es sich bei dir um den ungenannten Kumpel von Jocu handelt?

Mehr Quiz



Hallo Rossi,

geschickt gemacht, dieses Foto, denn einem klugen Kopf stellt sich die Frage: Wer der beiden zu sehenden Gestalten ist wohl gemeint? Doch mich kannst du nicht überlisten. Das Bild ist doch wohl eindeutig. Es zeigt (im Vordergrund) einen billigen Praktikanten, den du von der Straße gezogen hast und als deinen persönlichen Knecht und Fußabtreter missbrauchst. Das Weiß im Kniebereich seiner Hose deute ich als starke Verschleißerscheinung, weshalb er seine Dienste wohl schon länger auszuüben gezwungen ist, und die Zacken in seiner Frisur und der Bartwuchs suggerieren mir, dass er von dir nicht gut gepflegt wird. Und der Typ da im Hintergrund bist du, in einer speziellen Sado-Kleidung. Vielleicht ist es aber auch nur der Chef des Archivs, welcher kurz nach der Aufnahme sein Bein anhob, um sein Revier zu markieren.

Grüße: Jürgen

Bei der gesuchten Person im Quiz handelt es sich immer um die Person im Vordergrund. Hintergründig auftauchende Gestalten sind stets als Beiwerk anzusehen oder schlicht unabsichtlich ins Bild gelatscht. Wenn man unsere Personalabteilung befragt, sind Praktikanten übrigens alles, aber nicht billig, und entgegen anderslautenden Gerüchten wurde bisher noch nie ein Praktikant von mir zweckentfremdet. Auch sind sie stets selbst für ihre Pflege verantwortlich und eventuelle diesbezügliche Nachlässigkeiten sollten und können mir nicht angelastet werden. Der Typ im Hintergrund bin auch nicht ich. Ich vermeide schon lange, einen Lendenschurz zu tragen. Das gellende Geschrei der Kolleginnen und die kurz danach folgenden Sirenen der Notarztwagen waren einfach zu viel für meine Nerven. Im Übrigen werden bei uns hier die Reviere mit simplen Namensschildern markiert. Diese Idee solltest du vielleicht auch in dei-

Eat and read

Heute: Chilinudeln mit Shrimps

Wir brauchen (pro Portion):

- Spaghetti
- Eine kleine Tüte tiefgefrorener Shrimps
- Eine Zwiebel
- Eine halbe Zucchini
- Eine Chilischote
- Eine Tomate
- Olivenöl

Die Shrimps lassen wir erst etwas auftauen. Iich lagere sie dazu immer ca. eine Stunde bei Zimmertemperatur – das reicht. Danach unbedingt zwischen zwei Papiertücher legen und trocken tupfen. Während der Wartezeit kochen wir die Spaghetti al dente und schneiden das restliche Zeugs in kleine Würfel (außer den Shrimps natürlich). In einer Pfanne etwas Öl erhitzen (am besten Olivenöl) und alles (außer den Nudeln) hineingeben. Ein bis zwei Minuten scharf anbraten. Danach die Spaghetti dazugeben und goldbraun anbraten. Weil Chilischoten immer unterschiedlich scharf ausfallen, helfen wir dem Geschmack noch mit zusätzlicher Chilipaste (Sambal Olek tut es auch), Pfeffer, Salz und einen Esslöffel Sojasauce auf die Sprünge. Dann nur noch ca. ein Schnapsglas Olivenöl dazu und vom Herd nehmen. Das Öl noch gut unterrühren – fertig.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!

ner Firma anbringen, da es sehr viel hygienischer ist. Ihr solltet es ruhig einmal ausprobieren.

Schöner wohnen

„Ist das in der Branche gang und gäbe?“

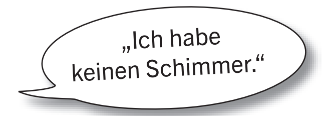
Hallo Rainer,

ist das wirklich deine Behausung? Also, jemand wohnt wohl da, aber das bist du ja hoffentlich nicht, oder? Ich finde es etwas morbid, ehrlich gesagt. Hast du irgendwelche geheimen Pakte mit dem Teufel? Ist das in der Branche gang und gäbe?

Macht weiter so und schönen Gruß aus Remscheid! Pivic

Ich habe keinen Pakt mit dem Teufel. Ehrlich nicht. Oder zählen meine Kontakte mit dem Finanzamt auch dazu? Nach meinem Wissen hat auch keiner meiner Kollegen derartige Pakte geschlossen, obwohl ich mir beim Fischer nicht so sicher bin. Wenn er wütend ist, pflegt er mit einer Stimme zu sprechen, mit der man problemlos einen **Exorzist**-Film synchronisieren könnte. Wenn er dabei mit den Augen rollt, macht das die Sache nicht unbedingt angenehmer. Und zum x-ten und letzten Mal: Ja, da wohne ich wirklich. Und ob du das morbid findest, ist mir ehrlich gesagt egal. Zumal es sich bei dem Begriff um einen sehr relativen handelt. Nur weil ich keine Gartenzwerge habe und Tulpen pflanze, muss ich ja noch lange nicht morbid sein. Mir gefallen Efeu und Kletterrosen einfach besser. Und ein putziges Vogelbad samt anmutigem Windspiel vor dem Gartenteich passt einfach nicht zu mir. Und so schlimm, wie du jetzt tust, ist es ja wirklich nicht. Immerhin ist meine Küche von Ikea. Spießiger geht es ja wohl wirklich nicht.

Quizhippe



Hallo, lieber Rossi!

Ich dachte, es wird mal Zeit, sich zu einigen Dingen zu Wort zu melden.

1. Quiz: Ich habe keinen Schimmer, wer das ist, aber hier meine Vermutungen: a) Ihr überlegt, ob ihr nicht eine neue Weltreligion gründen sollt, und ein armer Praktikant muss die Demuts- und Gebetspraktiken vormachen. b) Ein noch ärmerer Praktikant, der die Ausgabe 07/07 für Alex raussuchen muss, damit er Gothic 2 bekommt.

2. Hippe: Über das nicht vorhandene Niveau der Mail an sich ist alles gesagt. Allerdings gibt es den Begriff „Hippe“ schon. Eine Hippe ist eine Ziege.

Viele Grüße: Dirk

Beim Quiz hast du richtig geraten (Antwort a ist natürlich korrekt) und an der Verlosung teilgenommen. Vielen Dank auch noch für eine weitere Definition einer Hippe. Langsam, aber sicher kann ich mich wohl mit Fug und Recht als Hippenfachmann bezeichnen. Leider macht auch deine Auslegung diese E-Mail nicht verständlicher – und schmeichelhafter schon gleich gar nicht.

Maler

„Ich brauche dringend Ihre Hilfe.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Ich muss Ihre (hoffentlich vorhandene) Fähigkeit als Seelenklempner in Anspruch nehmen. Ich brauche dringend Ihre Hilfe, denn ich habe das Bedürfnis, ständig irgendwelche Dinge anzumalen. Meistens sind das meine schönen Spiele, die nun nicht mehr schön aussehen! Vielleicht ist als Nächstes mein Monitor dran und ich könnte nicht mal mehr Ihre Antwort lesen! Unter Umständen können Sie mir ja ein paar Sachen von Ihrem Schreibtisch schicken, die mich beschäftigen (zum Beispiel Spiele) und so meine Anfälle lindern, bis ich sie durchhab.

Ihr treuer Leser und Abonnent Oliver

Selbstverständlich sind bei mir Fähigkeiten vorhanden, aber ob ich diese als Seelenklempner einsetzen sollte, ist mehr als fraglich. Meist besteht meine diesbezügliche Hilfe darin, dem Betreffenden den Rest zu geben, und jedes Problem ist bekanntlich nur halb so schlimm, wenn man erfahren musste, dass alles noch viel schlimmer kommen könnte – und auch kam. Wenn Ihre Spiele nicht mehr schön aussehen, beeinträchtigt dies in keiner Weise deren Funktion. Ihr Problem ist somit eigentlich nur ein ästhetisches. Ich kann Ihnen da nur raten, Künstler zu werden und Ihre Werke teuer zu verkaufen. Spontan fallen mir mehrere Schmierfinken ein, die es geschafft haben, mit dergleichen Geld zu machen. Sollte Ihre künstlerische Ader dann nach mehr verlangen, stellen wir Ihnen gerne ein paar Wände zur Verfügung, die einen Anstrich benötigen. Allerdings nur, wenn Sie sich dazu durchringen können, die Farbe eher homogen aufzutragen als künstlerisch wertvoll.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Sehr zu meinem Erstaunen haben viele Leser unseren Praktikanten erkannt und per Los geht der Preis an Simon Grund.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Andreas stellt hier anschaulich unter Beweis, dass man mit der PC Games nie schief liegen kann.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(A) Amazon

Erst vor wenigen Jahren gestartetes Unternehmen, welches es ermöglichte, schnell, unkompliziert und online Bücher zu bestellen. Später kamen noch CDs zum Angebot dazu. Bis man hier außerdem Spiele und DVDs erwerben konnte, war nur eine Frage der Zeit. Inzwischen ist das Angebot so umfangreich, dass selbst Google überfordert ist, herauszufinden, was es bei Amazon NICHT gibt, wenn man einmal von Waffen, lebenden Tieren und Menschenhandel absieht. Bei vielen Menschen erreichen die Amazon-Abbuchungen derartige Ausmaße, dass schon Fälle bekannt wurden, bei denen ein Strick, ein stabiler Haken und ein Schemel die letzte Bestellung bei Amazon darstellten.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Ersatzhose

Es gibt viele Dinge, die man mitführen könnte, um eventuellen Zwischenfällen den Schrecken zu nehmen. Eine ganze Industrie hat sich auf dergleichen Gimmicks spezialisiert. Seit einiger Zeit gibt es auch Ersatzunterhosen in der praktischen Blechschachtel zu kaufen. Zwar mag mir jetzt nicht so recht einfallen, wann ich bisher eine zweite Unterhose gebraucht hätte, aber anderen kann dies ja durchaus wichtig sein. Die Notfallhose befindet sich, in Form einer Art Keks gepresst, im Inneren der Box. Um aus dem Klumpen ein Kleidungsstück zu machen, sollte das Pellet lediglich befeuchtet werden, damit es sich entfalten möge. Ganz toll – dann hat man also eine zerknitterte Unterhose in Einheitsgröße, Einheitsfarbe und Krankenhauslook, die noch dazu ein wenig feucht ist. Kommt nur mir das ausgesprochen schräg vor?

http://www.mcphee.com/shop/products/Instant-Underpants.html





Vor 10 Jahren

Januar 2001

Von: Alexander Bohnsack

Vor zehn Jahren waren diese Themen und Spiele aktuell

TEST DES MONATS

No One Lives Forever

No One Lives Forever war ein 3D-Shooter der ganz besonderen Art. Statt sich wie in **Unreal**, **Half-Life** und Co. mit Handgranaten, Flammenwerfern und Plasmakanonen gegen grauenhafte Mutanten aus dem All zu wehren, übernahmen Sie hier die Rolle der zierlichen und intelligenten Cate Archer, die im Auftrag einer geheimen Organisation namens UNITY kleinere Aufträge erfüllte.

Bei einer dieser Missionen ging allerdings etwas schief: In Marokko wurde Cates engster Vertrauter, der UNITY-Mitarbeiter Bruno, vor ihren Augen niedergeschossen. Als sie daraufhin in die Zentrale ihrer Auftraggeber zurückkehrte, wurde ihr eröffnet, dass Bruno nicht der einzige Agent war, der in den letzten Wochen auf mysteriöse Weise ums Leben gekommen war. Der Drahtzieher des mörderischen Komplotts war schnell ausgemacht: Dmitj Volkov, russischer Terrorist und Anführer der verbrecherischen Organisation HARM, auf den Sie als eigentlich noch viel zu unerfahrene Cate mit dem Ziel, Volkov zu eliminieren, angesetzt wurden.

Der Tonfall, den **No One Lives Forever** anschlug, fiel ausgesprochen humorvoll aus – nicht zuletzt wegen witziger Dialoge und schriller Einfälle der Leveldesigner sowie der swingenden Sounds der 60er-Jahre. In grafischer Hinsicht war **No One Lives Forever** solide, wenn auch nicht unbedingt spektakulär. ❑



SCHÜTZENFEST | Dank vieler pfiffiger Ideen war das Agentenspiel einer der beliebtesten Shooter.



STILECHT | Die schrillen Kulissen im psychedelischen Ambiente der 60er-Jahre treffen zielsicher den farbenfrohen Stil jener Zeit.

THEMA

TV-Umsetzungen

Wer wird Millionär?, **Big Brother 2**, **Pulleralarm**, **Alarm für Cobra 11**, **SAT.1 Superball** – Anfang 2001 gab es zumindest gefühlt eigentlich kaum noch ein TV-Format, das keinen Spiele-Ableger hervorgebracht hatte. **Ein Blick** in die Fernsehzeitschrift seines Vertrauens ließ jeden Spielefan erschaudern – nicht auszudenken, was zu jener Zeit alles machbar gewesen wäre. Ein Beispiel: **7 Tage – 7 Köpfe**. Spielinhalt: Sie bekommen eine Aussage vorgesetzt und müssen mit einer möglichst dämlichen Multiple-Choice-Pointe kontern. Das hätte sicher auch mit **Herzblatt** funktioniert. Für **Andreas Türk – Das Spiel** hätte sich beispielsweise das Beleidigungsduell aus **Monkey Island 4** auskoppeln lassen. Oder wie wäre es mit **Domino Day** gewesen, bei dem Sie mit der Maus ganz vorsichtig mehrere Millionen kleiner Steine hintereinander platzieren hätten müssen? Zum Glück kam es anders und die zu dieser Zeit erschienenen Spielumsetzungen lagen wie Blei in den Regalen, egal wie heiß deren Preis am Ende war.

DIE TOP-5-TESTS

Sport, Taktik und Spannung auf dem Treppchen

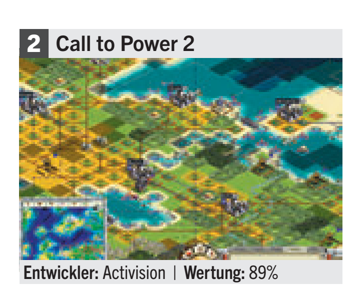
1 Links 2001



Entwickler: Access Software | **Wertung:** 90%

Akkurate und stimmige Simulation des Golfsports, die mit brillanter Optik, abwechslungsreichen Golfplätzen und einem umfangreichen Editor seinerzeit die Messlatte für die Konkurrenz sehr hoch legte.

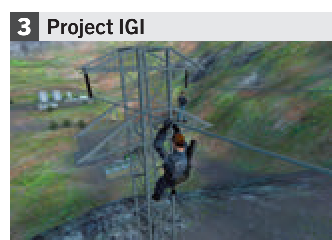
2 Call to Power 2



Entwickler: Activision | **Wertung:** 89%

Auch ohne den zugkräftigen Namen konnte **Call to Power 2** seine Verwandtschaft zu **Sid Meier's Civilization** nicht verbergen. Geniale Rundenstrategie, die mit Spieltiefe, Anspruch und übersichtlicher Grafik punktete.

3 Project IGI



Entwickler: Innerloop Studios | **Wertung:** 88%

Der Taktik-Shooter zog Spieler dank schicker Optik, riesiger Areale und clever agierender Gegner schnell in seinen Bann. Allerdings trübten ein allzu hoher Schwierigkeitsgrad und die fehlende Zwischenspeicherfunktion den Spielspaß.

4 FIFA 2001

Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 88%

Bis auf die aufgehübschte Grafik bot **FIFA 2001** nahezu das gleiche Spielerlebnis wie der Vorgänger – mit all dessen Stärken und Schwächen, etwa den dummen Verteidigern.

5 Colin McRae Rally 2.0

Entwickler: Codemasters | **Wertung:** 87%

Eine für damalige Verhältnisse geniale Fahrphysik, sechs Standard- und sechs Bonuswagen sowie über 80 Einzeletappen auf acht verschiedenen Rallyes brachten den Genrethron.

DIABLO 2 EXPANSION-SET

Herr der Zerstörung

Zwar ist Oberbösewicht Diablo zum guten Schluss von **Diablo 2** endlich in die ewigen Jagdgründe eingegangen; von Ruhe und Frieden konnte in der düsteren Fantasywelt aber noch lange keine Rede sein. Mit dem Add-on **Lord of Destruction** erzählt Blizzard die Geschichte von Sanktuario weiter. Ein boshafter Dämon namens Baal sah die Chance seines untoten Lebens gekommen und griff just nach dem Ableben des Fürsten der Finsternis nach der Macht.



TUNDRA | Die Grafik ließ die Welt der Bergland-Abschnitte des fünften Aktes grau, braun und unwirtlich erscheinen.



SCHLAGKRÄFTIG | Die Attentäterin war groß im Verteilen von Schadenspunkten – nur beim Einstecken haperte es etwas.

Die Hintergrundgeschichte des Zusatzpakets setzte exakt am Ende des vierten Akts von **Diablo 2** an. Wer Diablo schon besiegt hatte, durfte gleich in das hinzugekommene fünfte Kapitel des Spiels einsteigen. Neulinge mussten erst den Teufel bezwingen, bevor sie gegen Baal antreten durften. Zwar dauerte es noch ein halbes Jahr, bis das Add-on letztendlich erschien, die Vorschauversion ließ aber auf erneuten stundenlangen Hack&Slay-Spaß hoffen. Ein neues Areal, Runen für gesockelte Gegenstände, neue Ausrüstungsgegenstände, zwei neue Charakter-Klassen und unzählige neue Monster versprachen abermals schier endlosen Action-Rollenspiel-Spaß. ❑

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Wurmkur in 3D

Mit **Dune 2** drang Westwood 1992 in ein Genre vor, für das damals noch kein Name existierte: Die Echtzeit-Strategie war geboren. Auf dem Wüstenplaneten Arrakis stritten drei Parteien mit den typischen Genre-Zutaten – Ressourcen ernten, Basis hochziehen, Feindtruppen dezimieren – um die Vorherrschaft. **Emperor: Battle for Dune** setzte da an, wo die Vorgänger ihr Finale gefunden hatten – allerdings in 3D-Optik.

Der Imperator ist tot und die Schlacht geschlagen. Doch es herrscht nicht lange Friede im Wüstensand – schon bald liegen die drei Erzfeinde Atreides, Harkonnen und Ordos erneut im Clinch um den Rohstoff Spice, der den unermesslichen Wert in der Welt von **Dune** ausmachte.

Mit **Emperor** sagte Westwood den alten Pixelhaufen Lebewohl und setzte auf ein dynamisches, lebendiges 3D-Schlachtfeld mit neu gestalteten Gebäuden und Einheiten. Zudem sollte **Emperor** mit vielen bisherigen Fehlern aufräumen, die in Westwoods Strategie-Spielen aufgetreten waren. So sollte der Computergegner nicht mehr zu seinen Gunsten schummeln dürfen, die Steuerung komfortabler funktionieren und Mehrspieler-Partien ausgewogener ausfallen. Allerdings dauerte es noch gut sechs Monate, bis man nachprüfen konnte, ob Westwood Wort gehalten hatte. ❑



COCKTAIL | Der Mix aus Videosequenzen **1**, Missionswahl auf den Planetenkarten **2**, Gefechten mit vielen Truppen **3**, einer runderneuerten 3D-Optik **4** und Kulissen inklusive Sandwurm **5** sorgt für frischen Wind in der angestaubten **Dune**-Serie.

FEEDBACK

Spielesammlungen und Budget-Angebote schonen den Geldbeutel



SCHOTTENMENTALITÄT | Galt damals und gilt heute: Billig sollen die Spiele zwar sein, im Bezug auf Qualität machen die Käufer aber keine Abstriche.

Warum sollte man den vollen Preis für ein neu erschienenes **Call to Power 2** ausgeben, wenn der erste Teil als günstiger Budget-Titel im Laden steht? Viele Spielefans griffen lieber nach einer fetten Spielesammlung als nach einem aktuellen Spitzentitel. Wir wollten seinerzeit in einer Umfrage wissen, wie preisbewusst unsere Leser sind.

So freuten sich 87 Prozent der Leser darüber, dass viele günstige Spielesammlungen Titel verschiedener Genres enthielten: Nur 13 Prozent hätten gerne reinrassige Sport-, Strategie- oder Action-Spielesammlungen gehabt. 52 Prozent der Leser gaben an, sich maximal zwei Budgettitel pro Jahr zuzulegen. Weitere 37 Prozent der Befragten gönnten sich bis zu zehn Titel fürs heimische Spielzimmer und 5 Prozent kauften sich jeden Monat ein verbilligtes Spiel.

Immerhin 72 Prozent der Umfrageteilnehmer gaben an, wenigstens einmal im Jahr eine Budget-Spiele-Sammlung zu kaufen – ein beachtlicher Wert. ❑



TAKTISCH | Anders als in **Baldur's Gate** nehmen Kämpfe einen eher kleinen Teil der Spielzeit ein.

MEISTERWERKE

Planescape: Torment



Von: Stefan Weiß

Eine brillante Story, raffinierte Dialoge und unglaubliche Textmengen – Planescape: Torment ist immer noch einzigartig!

Als vor über zehn Jahren ein mit Narben übersäter, muskulöser Untoter – optisch eine Mischung aus dem Unglaublichen Hulk und Tarzan mit Reggae-Frisur – die PC-Rollenspielbühne betrat, war er zunächst ein Außenseiter und wurde schräg angesehen. Der Namenlose, der in einer komplexen, mystischen und schwer zugänglichen Spielwelt nach seiner Identität suchte, mit mehr als 1,5 Millionen Textzeilen im Gepäck. Als Spieler war man so förmlich zum Dauerlesen verdammt. Doch dies war nötig, um überhaupt zu begreifen, um was es sich bei Begriffen wie Staubies, Totenbüchler, Portal-Ebenen, Mordron-Würfeln, Abishai-Dämonen, Leichenfliegentalismanen und sprechenden Schädeln handelte.

Trotzdem oder gerade deshalb übte und übt **Planescape: Torment** auf viele Rollenspieler einen großen Reiz aus und gilt für viele als einer der besten Vertreter seines Genres. Es ist ein klassisches Rollenspiel, angelehnt an das legendäre **Baldur's Gate** und auch auf der gleichen Infinity-Engine basierend. Es trug zwar den bekannten **AD&D**-Stempel auf der Packung, hatte jedoch nur wenig mit dem typischen Fantasy-Szenario der Vergessenen Reiche zu tun, in dem man mit seiner Heldengruppe eben die Welt rettete, haufenweise Orks, Goblins oder anderes Gesocks erschlug und streng nach Regelwerk gemäß vorgegebener Charakterklasse als Magier, Krieger, Barde, Druide oder Ähnliches auftrat. Nein, in **Planescape: Torment** begegnet man dem Tod auf andere Weise, die Sterblichkeit ist das allgegenwärtige Thema des Spiels, die Schauplätze versprühen die Atmosphäre morbiden Wahnsinns und als Spieler durchschreitet man die Grenzen vieler Welten, denn das Rollenspiel ist tief im Multiversum von **Advanced Dungeons & Dragons** angesiedelt, das eine Fülle kurioser und fremdartiger Universen beherbergt.

Zu Beginn des Spiels gibt sich **Planescape: Torment** ganz klassisch **AD&D**: mit Punkten, die man auf



PLANUNG | Die Charakterstellung kommt ohne Klassen aus. Das System, reich an Zahlen, basiert auf einem heute veralteten Regelwerk von **Dungeons & Dragons**.

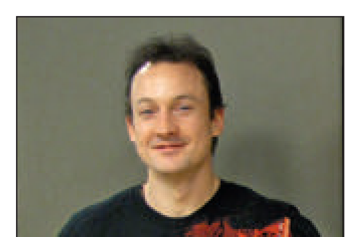
TIEFGANG | Dialoge sind nicht nur sehr zahlreich, sondern auch ausufernd und lassen dem Spieler oftmals große moralische Entscheidungsfreiheit.

DIE KENN ICH DOCH!



Hinter der Schöpfung von Planescape: Torment standen vor allem zwei kreative Köpfe – Chris Avellone und Guido Henkel.

Wenn man sich ein wenig mit den Entwicklern von **Planescape: Torment** beschäftigt, stolpert man über zwei recht bekannte Namen. Das maßgebliche Design zum Spiel steuerte Chris Avellone bei, der schon bei **Fallout 2**, **Descent to Undermountain** und **Star Trek: Starfleet Academy** kräftig mitmischte. Avellone gehört derzeit dem Team von Obsidian Entertainment an, den Schöpfern von **Neverwinter Nights 2**, **KotOR2** und aktuellen Titeln wie **Alpha Protocol** und **Fallout: New Vegas**. Produziert wurde **Planescape: Torment** von Guido Henkel, der als Mitbegründer von Attic Entertainment die **DSA**-Nordlandtrilogie aus der Taufe hob. Henkel schreibt inzwischen an der Gothic-Romanserie **Jason Dark**, ein Independent-Projekt, das er selbst als „klassischen Pulpfiction-Groschenroman" bezeichnet. Übrigens – Henkels Kopf diente als Modellvorlage für den Namenlosen, den Helden von **Planescape: Torment**.





▲ Noch vor der Fertigstellung von **Planescape: Torment** verließ Produzent Guido Henkel das Entwicklerstudio Black Isle im Streit.

◀ Chris Avellone, Creative Director bei Obsidian, arbeitete zuletzt an **Fallout: New Vegas**.

WO GIBT'S DAS ZU KAUFEN?

Planescape: Torment ist im normalen Spieleladen nur noch schwer aufzustöbern, aber es gibt Alternativen.



Wenn Sie **Planescape: Torment** in der englischen Originalfassung erwerben möchten, ist der Klassiker-Spezialist Good Old Games (www.gog.com) die beste Adresse. Für faire $ 9,99 dürfen Sie unkompliziert hinab ins Totenreich steigen. Wer lieber mit der deutschen Fassung liebäugelt, bedient sich am besten der Produktsuchmaschine www.froogle.de. Damit finden Sie etliche Shop-Angebote.

Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit, Intelligenz, Charisma und Konstitution verteilt, entsteht der Charakter. Doch eine typische Klassenwahl gibt es nicht. Je nachdem, wie Sie die Punkte verteilen, ergibt sich für die Figur eine Grundausrichtung als Kämpfer, Magier oder Schurke. Ihre Spielweise bestimmt, wie Sie die Figur weiterentwickeln möchten. So ist durchaus ein zaubernder Schurke denkbar.

Planescape: Torment bietet rund 100 Zaubersprüche, die teilweise an Klassiker wie **Baldur's Gate** erinnern – so darf das Magiegeschoss beispielsweise einfach nicht fehlen. Gekämpft wird ebenfalls wie bei Spielen der Sorte **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** oder **Icewind Dale**: Mithilfe der Leertaste friert man das Geschehen ein und sucht sich den nächsten Zauberspruch oder eine Spezialfähigkeit aus – da ist Taktik angesagt und oft auch bitter nötig, denn nur allzu leicht sieht man sich einer Überzahl gegenüber.

Tiefer und immer komplexer entfaltet sich die Geschichte des Namenlosen, je weiter man in **Planescape: Torment** vordringt – das Ganze ist so gut erzählt, dass man nicht davon loskommt. Um dabei nicht den Faden zu verlieren, gibt es das eindrucksvolle Journal, das im Spielverlauf die Ausmaße eines Buchs annimmt. Einen großen Lesewillen vorausgesetzt, bietet sich dem Spieler hier ein wunderbares Rollenspielerlebnis, das ihn tief in die Welt abtauchen lässt. Dazu kommen die oft verschachtelten Dialoge, die sich mit so gut wie jedem NPC führen lassen und durch die man mehr und mehr Zusammenhänge der Spielwelt erfährt. Wichtige Schlüsselstellen sind mit Sprachausgabe unterlegt, die in der englischen Originalfassung grandios, in der deutschen Version eher mittelmäßig daherkommt. Dafür reißt einen der fulminante Soundtrack von vorne bis hinten mit. Aus der Feder von Mark Morgan stammend (der schon die Musik zu **Fallout 1** und **2** komponierte, als auch im aktuellen **Fallout: New Vegas**), gab es die Musik zum Spiel später auch als eigene CD zu kaufen.

Rund 400.000 Mal verkaufte sich **Planescape: Torment** weltweit, nicht gerade ein riesiger Erfolg. Es genügte jedoch, um die Produktionskosten einzuspielen – das Spiel war entgegen einiger Gerüchte also kein kommerzieller Flop. Trotzdem ist bis heute keine Fortsetzung geplant. Den vielen Fans ließ das keine Ruhe: So werkelt zum Beispiel ein Mod-Team an einem Großprojekt namens **The Planescape Trilogy**, das mit **Neverwinter Nights 2** spielbar ist. Doch auch das ursprüngliche **Planescape** pflegen und hegen die Spieler. So gibt es einen ausführlichen Mod-und-Tweak-Guide (www.gog.com/en/news/mod_spotlight_planescape_torment_mods_guide), mit dem sich das Spiel auf modernen PCs in hoher Auflösung spielen lässt. Fan-Patches beseitigen letzte Bugs und schalten sogar im Spiel enthaltene, aber nicht fertig gestellte Questreihen frei. **Planescape: Torment** ist auch heute ein echter Rollenspiel-Leckerbissen, den wir Ihnen nur ans Herz legen können, sofern Sie die gewaltigen Textmengen nicht abschrecken. ❏

STEFAN ERINNERT SICH:



Planescape: Torment wusste mich vom Fleck weg zu begeistern. Das Intro sorgt noch heute für Gänsehaut bei mir. Erst recht die Wahnsinns-Atmosphäre, die das Spiel bietet. Auch wenn die schier endlosen Textmengen großen Lesewillen und Durchhaltevermögen erfordern: Das lohnt sich allemal, denn **Planescape: Torment** erzählt eine einzigartige Geschichte. Für mich ganz klar ein Meisterwerk!

DAS SAGTEN WIR DAMALS!

In der Ausgabe 02/2000 testete Chefredakteur Tom Borovskis das ungewöhnliche Rollenspiel, vergab eine Wertung von 84% und kommentierte:

„Zum Lesen verdammt. **Torment**-Spieler brauchen viel Zeit. Gäbe es einen Preis für das geschwätzigste Spiel aller Zeiten, **Planescape** wäre ein heißer Kandidat. Endlose Gespräche mit wichtigen Charakteren nehmen den Hauptteil der Spielzeit in Anspruch. Wer sich jedoch die Zeit nimmt und sich auf die Gruselmär einlässt, wird mit einem Rollenspielvergnügen der Extraklasse belohnt."

WO BIN ICH HIER EIGENTLICH?

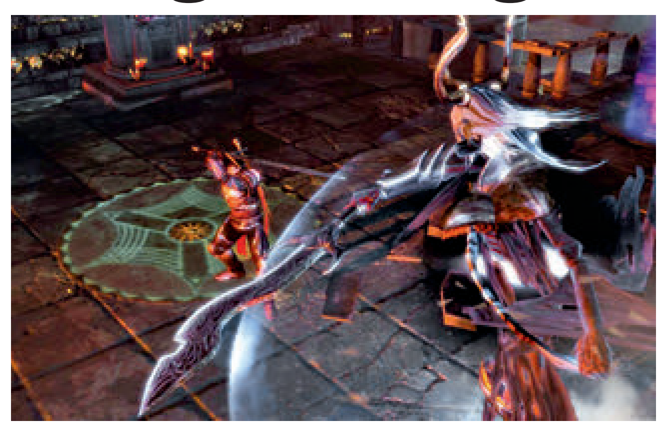
In Planescape: Torment dürfen Sie keine Elfenwälder oder malerischen Burgdörfer erwarten. Vielmehr tauchen Sie hier tief in eine der skurrilsten Rollenspielwelten ein.

Der Begriff „Planescape" umfasst in der Kosmologie des Rollenspielwerks **AD&D** alle Ebenen des dort bekannten Multiversums – quasi von den tiefsten Höllen bis zum Elysium. Im Zentrum all dieser Ebenen liegt der Hauptschauplatz des Spiels: Sigil, auch die Stadt der Tore genannt. Sigil lässt sich am ehesten als eine Durchgangsstation für alle Kreaturen und Lebewesen von Planescape verstehen. Von hier führen Portale zu allen Ebenen, so auch zum Totenreich. Aus dem Spieler anfangs nicht bekannten Gründen hängt die Hauptfigur, der Namenlose, hier sozusagen fest. Anstatt direkt ins Reich der Toten zu gelangen, landet er immer wieder in einer Leichenhalle in Sigil. Auf den Reisen durch die morbide und schräg inszenierte Welt treffen Sie auf den Straßen von Sigil schon mal auf Dämonen aller Sorten, lernen eine Gasse mit schwangerer Mauer oder das Bordell zur Befriedigung der Intellektuellen Gelüste kennen. **Planescape: Torment** ist eben durch und durch anders!

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

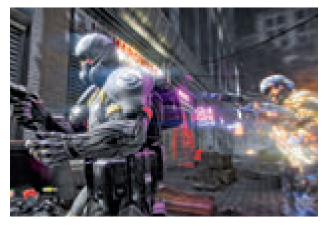
Dungeon Siege 3



Wir haben für Sie die Entwickler von Obsidian Entertainment besucht und erstmals ausführlich das mit Spannung erwartete Action-Rollenspiel angezockt!

❑ **Vorschau**

Crysis 2 | Zu Gast bei Crytek in Frankfurt: So spielt sich der Mehrspielermodus des Shooters.



❑ **Vorschau**

Operation Flashpoint 3 | Endlich erste Eindrücke und frische Bilder zu **Red River**.



❑ **Test**

Dead Space 2 | Im Weltall hört dich keiner schreien: EAs Horrorschocker geht in Runde zwei.



❑ **Vorschau**

Deus Ex: Human Revolution | Die Fortsetzung der futuristischen Shooter-Serie im Blickpunkt.



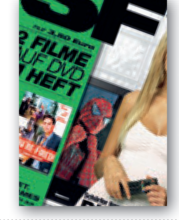
PC Games 01/11 erscheint am 29. Dezember!

Vorab-Infos ab 25. Dezember auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Großes Ati-Special. Vorschau auf die wichtigsten Hardwaretrends 2011. Marktübersichten: Lenkräder, 7.1-Headsets.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Großes 3D-Special – die besten TVs, die coolsten Spiele. Außerdem im Test: die neuesten Smartphones und Zockernotebooks.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack, Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Matthias Hesselmann, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Manfred Reichl, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Andreas Zuber
Trainees Julian Reimert, Daniel Rückleben
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.



- Hervorragende Gaming- & Anwendungsperformance
- Intel® Core™ i5-760 Quad-Core CPU (bis zu 3,46 GHz)
- High End Grafikkarte Radeon 6870 mit 1GB DDR5
- Neueste Intel SSD Festplattentechnologie



MEDION® GAMING-PC
AKOYA P7302D „MACHINE FROM HELL"

Intel® Core™ i5-760 Quad-Core Prozessor (2,80 GHz, 8 MB Intel® Smart Cache) mit Intel® Turbo-Boost-Technologie bis zu 3,46 GHz, AMD Radeon™ HD 6870 DirectX® 11 Grafikkarte mit 1024 MB GDDR5 Grafikspeicher, 4 GB DDR3 SDRAM Arbeitsspeicher, 40 GB SSD (Intel® Solid State Drive), 1000 GB S-ATA Festplatte, Multiformat DL DVD-/CD-Brenner, Gigabit LAN, Multi-in-1 Kartenleser, DVI-I, HDMI (HDCP Unterstützung), mini Displayport, High Definition Audio, Microsoft® Office Starter 2010, Windows® 7 Home Premium (32 bit vorinstalliert, 64 bit Version zusätzlich im Lieferumfang enthalten)

999,-



best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend.
Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten.
Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.
Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.
Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/mfh**


RELEASE
09. November 2010
www.TwoWorlds2.com
TWO WORLDS II
Wem kannst du
VERTRAUEN
in Zeiten des
VERRATS?
Reality pump
Mac
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare an TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.